AL CAPONE BANDÁJA GENGSZTERFILM A DVD-N!

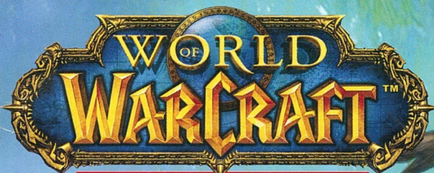
DUPLA DVD FILM MELLÉKLETTEL

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN







BÉTATESZT



POTENCIANÖVELŐ!

THIEF: DEADLY SHADOWS

SÖLDNER: SECRET WARS

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

SHREK 2 - THE GAME

ANNO 1503: TREASURES, MONSTERS & PIRATES

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ: THIEF 3 • GROUND CONTROL II • JUICED • CHAOS LEAGUE

TELJES VÉGIGJÁTSZÁS: THIEF - DEADLY SHADOWS

TELJES JÁTÉK: STARSIEGE TRIBES • 11 MOZIELŐZETES: SHARK TALE • HERO • ALEXANDER

2004 / 07



TARTALOM

INTRO

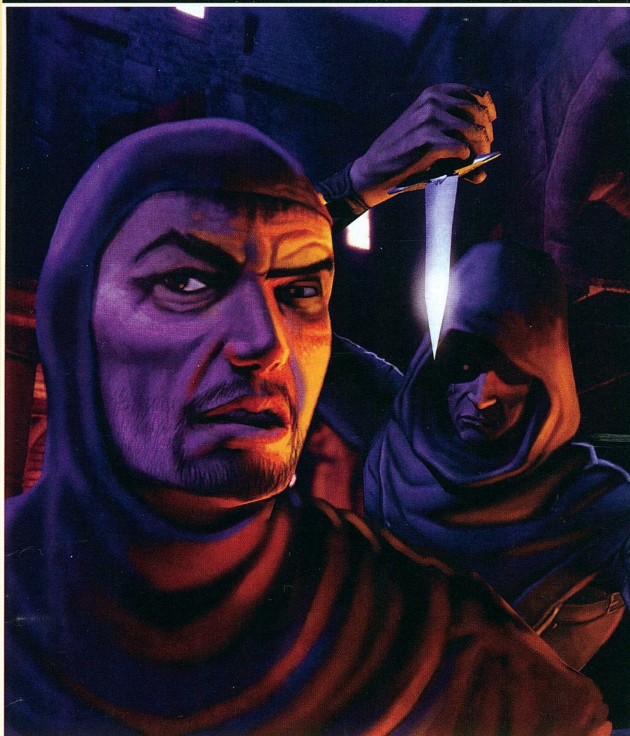
Nagy bajban lettünk volna, ha az EIDOS őszre halasztja a Thief 3 megjelenését. Ebben az esetben ugyanis a Gamer Magazin történelmében először nem lett volna kiosztva a hónap játéka cím. Történt ugyanis, hogy ebben a hónapban valami olyan katasztrofálisan gyenge felhozatal volt PC-s játékok terén, hogy az szinte elképzelhetetlen. A Thief: Deadly Shadows szerencsére időben megjelent, és megmentette a júniust. Warren Spector és csapata olyan játékot tett le az asztalra, amelyben nem kellett csalódnunk. Óriási szerencsénk volt a World of WarCraft bétateszttel is, Lily fondorlatos női taktikával rávette az egyik szerencsés tesztelőt, hogy 10 napra adja át neki a tesztelés jogát. Aztán nem láttuk Lilyt 10 teljes napig...

A szerkesztőségbe visszatérve meglehetősen morcos volt, heveny World of WarCraft elvonási tünetek jelentkeztek nála. Minden apróságon kiborult, lekopaszozta szegény Lazát (teljesen jogosan), felfalta Lawman fantasztikus joghurtos-epres tortájának utolsó szeletét, Brazilt elzavarta mosogatni, folyamatosan beszólt Hunornak. Olyannyira elviselhetetlen lett, hogy nem tehettünk mást, mint hogy elintéztük, hogy megkapja még egy hétre a WoW bétát. Azóta kedves, mindenkihez van egy jó szava, megöntözi a virágokat, Brazil meg fülig érő szájjal jön be reggelente. A baj csak az, hogy az európai megjelenés idejére (2005. tavasz) féléves szabadságra megy, és semmiféle játéktesztet nem hajlandó elvállalni.

Végezetül szeretnénk felhívni még egyszer a figyelmeteket a július közepi Gamer Táborra. A 2004/07-es Gamer megjelenése után néhány nappal lezárjuk a jelentkezést, aki szeretne velünk jönni, az idejében jelezze részvételi szándékát.

Gamer Team

A HÓNAP JÁTÉKA



THIEF: DEADLY SHADOWS

És megérkezett... Végre kezünkben tarthatjuk a művet, melyről éveken át alig hallottunk valamit, sőt, olyan pletykák is felbukkantak, hogy a projekt végleg eltűnik a süllyesztőben. A borúlátásra minden okunk megvolt, hiszen időközben a Thief-játékokat fejlesztő Looking Glass Studios csődbe ment, a munkatársakat elbocsátották, és látszólag ez jelentette a történet végét. A tavalyi E3-ról szóló tudósításokban láthattunk ugyan némi real time tolvajkodást, de ez is kimerült néhány percnyi, rossz minőségű kézi kamerás felvételben, és az Eidos továbbra sem adott hivatalos információkat. Tény, hogy a sorozat harmadik része mindvégig a Deus Ex 2 árnyékában maradt, még fejlesztését is leállították ideiglenesen a „nagytesó" kedvéért. Aztán a Deus Ex 2 tapasztalatai alapján a rajongók nagy része már megjelenése előtt leírta a Thief folytatását, ugyanis előbbi program, talán a történetét kivéve, minden tekintetben csalódást okozott a rajongók többségének, a párhuzam pedig túlságosan nagynak tűnt a két szoftver között. Ugyanolyan engine, egyidejű programozás konzolra, részben ugyanazok a fejlesztők... Aztán május 23-án, több halasztást követően az Ion Storm munkája a boltokba került, a korábbi tervtől eltérően végül Thief: Deadly Shadows néven. És hogy beigazolódtak-e a játékkal kapcsolatos előzetes félelmek? Nos, mindjárt kiderül!

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

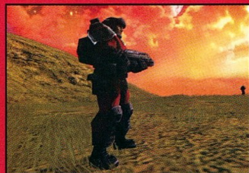
ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwareoc.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

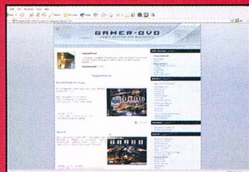
Játékdemók

Aura: Fate of The Ages, Chaos League, East Side Hockey Manager, Ground Control II, Juiced, Thief Deadly Shadows, Transport Giant



Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Javítások

Age of Mythology v1.10, Age of Mythology: The Titans v1.03, Battlefield Vietnam v1.02, Besieger v1.2.5, Hidden & Dangerous 2 v1.06, Painkiller v1.2, Perimeter v1.01, Söldner: Secret Wars v28446, Temple of Elemental Evil v2.0



Meghajtó-programok

ATi Catalyst, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, SiS Xabre 400/600, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM

Sziasztok! Előző mellékletünk bizony igencsak felkavarta a kedélyeket. Először is essünk túl a nehezén. Többen írtátok, hogy a DVD-melléklet kezelőfelülete sajnálatos módon nem működik. Így arra kérnélek Titeket, hogy akinél ez előfordul, az legyen szíves jelezni ezt számunkra a lawman@ipma.hu e-mail címen a következő adatokkal egyetemben: operációs rendszer, DVD-meghajtó típusa, internetböngésző típusa és verziószáma. Reméljük, hogy a lehető leggyorsabban ki tudjuk küszöbölni az így fellépő kellemetlenségeket. Megértéseteket előre is köszönjük.

Huhh, jöhet a már megszokott előzetes. Mint ígértük, ebben a számban is folytatjuk az E3-on kiállított programok videóbemutatóit, melyekből most majdnem egy gigabyte áll rendelkezésetekre. Demók terén sem panaszkodhatunk, hiszen a Thief, a Ground Control II, a Juiced vagy akár a Transport Giant is képes hosszú időre lekötni azt, aki kipróbálja. Rovatvezetőink ismét kitettek magukért, bár néhány rovattal a jövő hónaptól már nem találkozhattok, azonban a hiányt gyorsan pótlandó új, érdekes témák fogják helyüket elfoglalni, legalábbis terveink szerint. Így a végére még egy csemegét is átnyújtunk az FPS kedvelőinek, hiszen a korongon az extrák számára fenntartott helyet most a Starsiege Tribes teljes verziója foglalja el. Jó szórakozást mindenkinek!

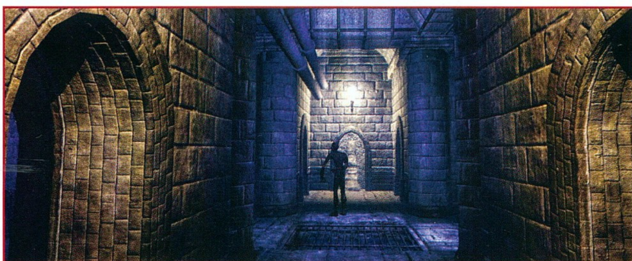
LaWMaN

THIEF: DEADLY SHADOWS

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Garrett, a mestertolvaj végre visszatért, és szebb/jobb/ügyesebb, mint valaha. Mivel Sz@by és Mocsy jóvoltából e havi számunkat akár Thief III különszámként is aposztrofálhatnánk, nem látom értelmét, hogy nagyon belemenjek a program ismertetésébe. A felemás érzelmeket kiváltó Deus Ex 2 alatt is dohogó engine kinőtte gyermekbetegségei nagy részét, mindazonáltal a képjavító eljárásokkal a DX8-as kártyák tulajdonosai nem árt, ha csínján bánnak. Ettől eltekintve komoly ellenérveket nem tudnék felhozni ellene: az AI meglepően okosra sikerült, a játékmenetben sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a történet alakulására, és különben is... emberek, ez egy igen jó játék!



JUICED

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

A Need For Speed: Underground óta divatba jöttek az éjszakai élet autócsodái, a tuningkirályok és a bömbölő zene. A Juiced szinte teljes egészében ebbe a kategóriába tartozik, a demó alapján talán a zenei aláfestés nem az igazi még. Amúgy nagyon ígéretesnek tűnik, a kipróbálható masinák eltérően viselkednek, a különféle grafikai effektusok, főleg visszajátszáskor, egész szépre sikeredtek, sőt még össze is törhetjük a verdát. Kell nekünk ennél több?



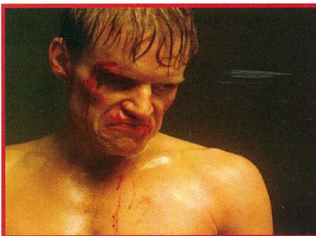


AL CAPONE BANDÁJA



A következmények ismeretében az 1920-as évek szesztilalma egyértelműen hatalmas hibának bizonyult. Az alkoholcsempészet ugyanis a szervezett bűnözés kialakulásához vezetett, mely lehetővé tette, hogy az Olaszországban bevett szokásokat meghonosítsa az Egyesült Államokba. A legnagyobb bűntanyának kétség kívül Chicago számított, ahol több legendás gengszter számára nyílt kibontakozási lehetőség. Ők míg a felszínen szenzációhajhász pletykalapok reflektorfényben tündököltek, valójában egyik pillanatról a másikra tettek szert milliókra illegális kaszinóik, bordélyházaik és szeszesital-importjuk következtében. Ám mind közül a legnagyobb hírnévre Al Capone tett szert.

Capone 1899 januárjában látta meg a napvilágot Brooklynban, ahol a különféle bandák bűvkörébe sodródva egész fiatalon kénytelen volt elsajátítani az életben maradás szabályait. Kezdetben Frankie Yale egyik bárjában kapott „mindenes" szerepet. 1918-ban a táncparketten megismerkedett egy Mae nevű lánnyal, akit fiuk megszületése után még abban az évben feleségül vett. Ezzel meglódult a szekér: miután Yale-nek bizonyított, egyre komolyabb és komolyabb megbízásokat kapott – ekkoriban már egy másik nagyágyútól, John Torriotól. Ha kellett, a gyilkosságtól sem riadt vissza. 1922-ben feljutott a csúcsra: ő lett Torrio legbefolyásosabb embere. Teljes körű társként a „cég" összes érdekeltségét irányíthatta, mikor pedig társának egy konkurens bandával való összetűzés miatt menekülnie kellett, egész Chicagot a keze alatt tudhatta.



Legendává lett személyisége köré töménytelen mennyiségű filmet fűztek fel, ám a legérdekesebbek egyértelműen azok, melyekben nem Capone alakítja a központi figurát. Ilyen volt Brian De Palma klasszikusa, az Aki legyőzte Al Capone-t is, melyben az általa folytatott ádáz harcnak lehettünk tanúi (fő ellenfeleiként Kevin Costnert és az alakításáért Oscar-díjjal jutalmazott Sean Conneryt láthattuk, míg a nagyágyút Robert De Niro alakította). A 2002-ben készült, a klasszikus gengszterfilmek hagyományait követő Al Capone bandája is fontos szerepet szán a hírneves maffiózónak, annak ellenére, hogy ő maga csupán néhány jelenet erejéig jelenik meg a vásznon. A történet 1927-be kalauzolja a nézőt, ahol Jimmy és két liverpooli bajtársa, Dan és Eddy felemelkedését ismerhetjük meg. A fiúk egy luxusjáró hajón pincérként dolgoznak, de ennél sokkal fényesebb jövőről álmodoznak. Mivel kilátástalan helyzetük miatt nincs vesztenivalójuk, elhatározzák, hogy New Yorkban lelépnek és teljesen új életet kezdenek. Szerencséjüket megalapozandó a raktárból elcsórnak néhány üveg gint, mely kincset ér az alkoholtilalom sújtotta országban. Az árut azonban néhány gengszternek kínálják eladásra, akik hamarosan a szárnyaik alá veszik a srácokat. Jimmy bokszmeccsek legyőzhetetlen bajnoka lesz, Dan és Eddy pedig egyre több és fontosabb megbízást kap Capone bandájától. Azonban rá kell ébredniük, hogy a gengszterélet sem kecsegtet sok jóval: a bundázott meccsek nincsenek ínyére a bizonyításra váró Jimmynek, a belső viszályok pedig odáig fajulnak, hogy valaki elrabolja Al Capone fiát. Bár eredetileg a menekülést tervezték, a bennük felébredő lelkiismeret azt parancsolja, hogy segítsenek kiszabadítani a srácot.



Az izgalmakban bővelkedő alkotás egyik érdekessége, hogy a Jimmy edzőjének hálás szerepében Richard Roundtree tűnik fel. A mára elfeledett színész a '70-es évek legendás afro-amerikai sztárja volt, aki első mozifilmjével, a Shafttel nagyban hozzájárult az un. „black cinema" érvényesüléséhez az amerikai filmszínházakban. A Shaftet később több folytatás és 2000-ben egy újrafeldolgozás követte, melyben Samuel L. Jackson mellett Roundtree is szerepel a főhős mentoraként.

Programok a turkálóban

DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/06/12), CD MP3 Burner v2.15,



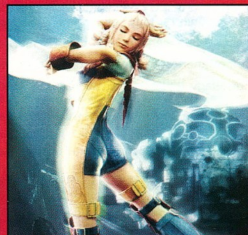
CloneCD 4.3.2.2, unCDcopy, Cliprex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 5, Far.Manager v1.70b5, Total Commander 6.03a, FlashGet 1.60a, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.0, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.15, SpyBot - Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v5.0.590.015, Zone Alarm Pro 15 Day Trial v5.0.590.015, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.00 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.4.40610, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)

Csalások

Nitro Family, Perimeter, Thief Deadly Shadows, True Crime: Streets of L.A., War Times

Háttérképek

Alfa Antiterror, Besieger, Full Spectrum Warrior, Shrek 2: The Game, Söldner: Secret Wars, The Suffering, Thief Deadly Shadows, True Crime: Streets of L.A., Warlords Battlecry III, World of Warcraft, Worms Forts Under Siege



Mozielozetesek

Alexander, Catwoman, Dear Frankie, Fahrenheit 9/11, Hero, Metallica, Mr. 3000, Open Water, Shark Tale, Strayed, The Stepford Wives

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Enter the Matrix

Szia Mocsy! Az lenne a kérdésem, hogy az Enter The Matrixban mire jó a hacking rész? Ja, meg még ha abban tudnál segíteni, hogy a hackingben eljutottam addig a részig, mikor felnyitottam B meghajtót, van ott csomó minden, de semmi lényege sincs. De van egy olyan mappa, hogy tools, amiből talán kiderülne valami, de nem tudom a belépési kódot. A segítséget előre is kösz.
Wolack

Ezen a részen keresztül tudod aktivizálni a cheat kódokat.

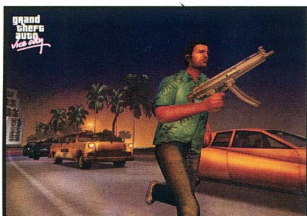


GTA: Vice City

Az előző számban valaki azzal a problémával állt elő, hogy nem tudja a letöltött járműveket beilleszteni a GTA-ba! Itt a segítség! Ahhoz, hogy a letöltött file-okat (txd, dff) beillesszük, az IMG TOOL nevű programra van szükség! Ez a GTA-val kapcsolatos weboldalakról többnyire letölthető! Ha megvan, a játék „models" mappájában keressük meg a GTA3.img file-t. Jobb klikkel társítsuk az IMG TOOLLAL. Ezután a file megnyithatóvá válik! Egy jó hosszú lista van benne különböző objektumokról. A letöltött file-okat úgy lehet beilleszteni, hogy megkeressük a listában az eredeti file-okat (pl.: sentinel.dff, sentinel.txd), kitöröljük (ajánlott előtte elmenteni őket valahova: extract, és add meg a helyet, ahova menteni akarod. Érdemes, mert lehet, hogy a letöltött „cucc" hibás, és ekkor lefagy a játék), és beillesztjük a letöltött file-okat.

A művelet lépései:

1. Nyisd meg a GTA3.img file-t.



2. Keresd meg az eredeti file-okat! (Edit/find,.és írd be file nevét)
3. Töröld ki az eredeti file-okat! (jobb klikk, delete)
4. Illeszd be a letöltött file-okat (commands/ add)

Utóirat: a „models" mappa valószínűleg alapban írásvédett! Ezt kapcsold ki a tulajdonságoknál!
Szívesen: Kajagép :)

Painkiller

Hi Mocsy! Segítség kéne a Painkillához, és mivel te írtad a végigjátszást stb. Szóval a City on water pályáról lenne szó, arról a secret place-ről, amelyik a mecsetek mellett van. Azt írtad, hogy akrobatikus move-ok kellenek hozzá, meg háztetőn ugrálás... Szóval, hogy a shitbe lehet följutni oda, mert ha meglenne az a kártya is, akkor egyből traumán tudnám végigtolni. Válaszodat előre is köszi... <H0lySh1t>



Az igazság az, hogy kétféle módon is meg lehet szerezni a kártyát. A háztetőn ugrálás tényleg nagyon macerás, megpróbálom röviden elmagyarázni. A második mentéspontnál ne menj át a kis fedett hídon, hanem ugorj ki a híd melletti ablakon, fuss át az oldalán, majd ugrálj fel a híd tetejére. Innen menj fel a cseréppel borított tetőre, majd végig a túloldalra. Itt látsz majd egy olyan épületet, ahol két sorban erkélyek lesznek. Át kell ugranod a felső erkélysorra. Innen ugrálj át az erkélyeken, majd a sarkon egy rocket jump segítségével ugorj rá a felső sorban lévő szobor díszére. Ez egy nagyon nehéz rész, legalább 50-szer ugrottam én is neki, mire egyszer sikerült. Ezután ugrálj végig a felső díszítő elemeken egészen a kegytárgyig. A másik módszer egyszerűbb, szerintem ez a hivatalos. Lesz egy olyan rész, ahol három hatalmas kupola alatt kell harcolnunk. Az épület tetejére állványokon mászhatunk fel, ott szép sorban toronykúpokat látunk. Ugrálj át ezeken (itt már látod a keresztet). Az utolsónál túl nagy a távolság, ezt csak akkor tudod „átrepülni", ha aktivizálod a sebességnövelő aranykártyát.

Morrowind

Kedves Mocsy! Úgy emlékszem, anno te tesztelted a Morrowindet, és végignyomtad. Na, már én is régen, de megint elővettem, és így kijátszott állapotban kiélem a gyűjtőszenvedélyem, de sajnos Vivec Puzzle Canal center részében nem tudom kinyitni (eltávolítani) az energiamezőt. Van ott egy szentélyszerű kő, de nem tudom a rejtélyét megfejteni, ami a következő: „Breathe The Waters of His Grace and The Way is Made Clear". Gondolom, valami Vivec szentélyt kéne keresnem, amelyik water breathinget ad, de még sehol nem találtam ilyet. Remélem, tudsz segíteni, nagyon kéne.

Tudod mit, fulladj meg. De most komolyan, ugorj a vízbe, és fojtsd vízbe a karakteredet. Ne aggódj, feltámad, és teljesítheted a küldetést.



A másik dolog csak szerintem egy easter egg lenne: van a kontinensen egy Clutter Warehouse hely, ahol van egy 45. szintű fickó, akin teljes daedric felszerelés van. A ház két ajtajának neve: Eat Me és Drink Me. Na most én megnéztem a keresőben, de ilyen hely nincs, a construction setben sem léteznek elvileg ezek az ajtók (nulla van belőlük). Nem tudod, hogy hol van ez a hely, és hogy lehet bejutni? Persze, tudom, hogy nem tudsz minden levélre válaszolni, de remélem, sorra kerülök.

Ezt a helyet a programozók csak a teszteléshez használták, a végleges játékba már nem került be, ne is keresd.

Tisztelettel: Horváth Gábor

ScummVM

Szia Mocsy! Azt szeretném megkérdezni, hogy nincs-e valami módszer, amellyel el lehet indítani a régebbi játékokat a mostani gépemen, Windows XP-



n. Konkrétan a régi SCUMM (remélem, jól írtam...) engine-nel működő játékokra gondolok, tehát a LucasArts kalandokra. Mert hallottam valahol, hogy létezik valami emulációs program, amivel elindítja ezeket a játékokat a gép. (A gépem: ASUS TUSL2C, Intel Cel. 1200@1400MHz, 512MB SD RAM, Sapphire ATI Radeon 9800PRO, SB Live! 5.1 – a többi gondolom, nem lényeges.)
Válaszodat előre is köszönöm! Tamás



Létezik ilyen program, úgy hívják, hogy ScummVM. A www.scummvm.com oldalról le is töltheted (ha jól emlékszem, akkor nálunk is volt már valamelyik CD-n vagy DVD-n). A weboldalon részletesen elmagyarázzák a működését. Nálam sikere volt, ezen keresztül játszottam a Day of the Tentacle-t.



Star War: KOTOR

Bocsánat, hogy zavarok, de szeretnék néhány kérdést feltenni a KOTOR-ról.

1. A Manaanon ki kell nyomozni egy gyilkossági ügyet. Valami Sunry (jól írtam?) megölt egy Sith-et. És erről egy felvételt is találtam, a köztársaság bázisán. Mit érdemes tenni, ha jó a jedim. Elítéljem, vagy megvédjem, és ha megvédjem, akkor hogy tegyem.
Ez fogós kérdés, mivel ebben az esetben a köztársasági háborús hős tényleg megölte a sith nőt. Amikor végigjátszottam a játékot, akkor én bizony felmentettem Sunryt, pedig tudtam, hogy bűnös, de úgy gondoltam, hogy egy sith tiszt biztosan elkövetett valamit addigi életében, amivel kiérdemelte. Persze, ha Jedi lovagként gondolkozom, akkor meg az igazságot kell szolgálnom, és el kell, hogy ítéljék. A védelmet alapozd a Sith-ek híresen csalárd természetére. A tanúkat is összezavarhatod: elég, ha néhány esküdtet meggyőzöl, máris felmentik a védencedet.



2. A Tatooine-on Mission bátyjának odaadta, amit kért és a pénzt. Fogom-e még valaha látni?
Soha nem látod viszont a pénzt, ez ilyen küldetés.

3. Mission és Bastila mellékküldetése már megvan. Hol hívhatom elő a többiek küldetését?
A legfontosabb az, hogy az a személy, akitől küldetést akarsz kapni, az sokat legyen a csapatodban, és rendszeresen beszélgess el vele. Hamarosan megnyílik előtted, és ez beindítja a küldetésgenerátort. Ezeket a feladatokat általában a bolygók űrkikötői közelében kapod meg.
Előre is köszönöm. Amúgy gratulálok, hogy filmet adtok a Gamerhez.

Might and Magic és az XP

Tisztelettel és szeretettel üdvözöllek! A becenevem csvg, és lelkes, kitartó olvasója vagyok lapotoknak. Ritkán fordulok hozzátok segítségért, de az évek folyamán azért néhányszor előfordult. Ti (akár Te, Lily vagy Bird) mindig készségesen és a legjobb tudásotok szerint válaszoltatok is a felmerült problémáimra, ezért most is bizalommal fordulok hozzád(tok). Régi kedves játékomról van szó, a Might and Magic sorozatról (pontosabban a 6., 7. és 8. Részekről). Ezeket keresztül-kasul végigjátszottam, és ezen idő alatt mindig remekül szórakoztam. Egy ideje a gépemen az XP op. rendszer fut (haladni kell a korral), viszont ezen játékaim nem hajlandók futni alatta. Ha tudsz(tok) patch-et vagy valami trükköt a problémám olvasására, megköszönném, ha megosztanád(tok) velem. A segítséget előre is köszönöm, az egész szerkesztőségnek további jó munkát és kellemes nyarat kívánok. Maradok tisztelettel: csvg

SMS FAL

AZ ATI 9800XT KÁRTYÁMHOZ KAPOTT HALF LIFE 2 KUPONT HOGYAN TUDOM „BEVÁLTANI" ?
Erre Polcz Peti is nagyon kíváncsi lenne, főként a mikorra. Valószínűsíthető, hogy a kuponért cserében ingyen letöltheted a teljes játékot a weboldalukról.
AZ E3-ON NEM LEHETETT HALLANI EGY ÚJABB WARCRAFT KIEGÉSZÍTŐRŐL?ESETLEG UTALÁST SE TETTEK RÁ?
A Blizzardnál hagyomány, hogy az angliai ECTS-en jelenti be az új, három-négy év múlva megjelenő címeit. Talán majd szeptemberben okosabbak leszünk.
MUSZÁLY VOLT HÍRT ADNI AZ IMPERIAL GLORY-RÓL?2005 ELSŐ NEGYEDÉVIG NEM FOGOK ALUDNI.MOST JÓ EZ NEKTEK?!
Nagyon, majd küldj egy képet magadról, amelyiken látszik, hogy háromnegyed évig nem aludtál. Amúgy a játékot mi is nagyon várjuk, Ausztria-Magyarország újra nagyhatalom lesz, reszkess Franciaország!
AZ MSBLASTER ÚJRA TÁMAD! MOST NEM TUDOM LESZEDNI A GÉPRŐL, NINCS MSBLAST.EXE! TITEKET NEM TÁMADOTT MEG? HELP! KUBANITOS
Eddig még nem, nagyon tudunk ám vigyázni magunkra.
MIKOR JÖN KI A CALL OF CTULHU? LESZ BLOOD3? KÉSZÜL MÁR A TES 4?
Call of Cthulhu valamikor ősszel várható, nagyon hangulatos kis játék lesz, egy halom jópofa újítással. A Blood 3-ról és a Morrowind folytatásról nem szól a fáma, bár nagyon meglepődnék, ha a Bethesda nem dolgozna titokban a Morrowind második részén.
HÁT EZ NAGYON NEM VOLT SZÉP TOLETEK A WARCRAFT4GYEL 1000FT VESZTETTEM FOGADÁSBOL MERT AZT HITTEM A SZAVAITOK SZENT. DE MÉG MINDIG KIRÁLYOK VAGYTOK. CHOUNFU
Bocsika, meg voltunk róla győződve, hogy a hírt elolvasva egyből beugrik, hogy az az áprilisi szám.
TI VAGYTOK A FÖLDKEREKSEG LEGESLEGJOBB UJSAGJA!A TÖBBI ELBUJHAT MÖGÖTTETEK!AZ UJ SZAM...FENOMENALIS!!CSAK IGY TOVABB! ÜDV:DANI UI:ÜDVÖZLÖM DODZSEM-ET!
Köszönjük! Az üdvözletet egy salátalevél kíséretében átadtam. ;) Lily
A KINGDOM UNDER FIRE GOLD NEVU JATEK TELEPITOJE KER EGY KODOT. AZT SZERETNEM MEGKERDEZNI, HOGY MI EZ A KOD. PLEASE HELP! EGY REGI OLVASOTOK: DAGO
G1SD-QTJC-KR6I-Q0SM
HÉ MOCSY! ÁLTALÁBAN AZ OROSZOK VANNAK A SPÁJZBAN, UGYE!? ;-) (04/06 52. OLD)
Grisa igen, de a Burning Horizon kifejezetten Rommel hadjáratait követi nyomon, ezért mertem megengedni ez a kis szójátékot. Amúgy a Tizedes meg a többiek az egyik kedvenc magyar filmem (az Üvegtigris mellett).
A DVD-N LÉVŐ QUAKE 3 MOD NEM TELEPÍTHETŐ, MIÉRT? HOGYAN TESZITEK JÓVÁ A HIBÁT? NORB
Ha Lawman kap még 10 botütést, akkor egálban vagyunk?
A HALO1 UTAN NEM VAROK A HALO2 PC VERZIOJARA VESZEK XBOXOT:)CSAK IRANYITANI HOGY FOGOM...
Az első két órában sehogy, csak forgatod a kontrollert, és anyázol. Aztán szép lassan belejössz, mint mi, és halálpontos fejlövésekkel szeded le a Covenant Elite-eket.

toplisták

Anglia

1. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
2. The Sims
3. Championship Manager: Season 03/04
4. Csi: Dark Motives
5. Far Cry
6. The Sims: Makin' Magic
7. The Sims: Unleashed
8. Rise Of Nations: Thrones & Patriots
9. Soldner: Secret Wars
10. The Sims: Superstar

USA

1. City of Heroes
2. Far Cry
3. Battlefield: Vietnam
4. Rise of Nations
5. Age of Mythology
6. Unreal Tournament 2004
7. Call of Duty
8. Counter-Strike: Condition Zero
9. The Sims Deluxe
10. Drop!

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
3. The Sims: Unleashed
4. The Sims: Superstar
5. V8 Supercars
6. Rise of Nations
7. Far Cry
8. Halo: Combat Evolved
9. The Sims: Makin' Magic
10. Battlefield: Vietnam

FilePlanet.com demóletöltés

1. Thief: Deadly Shadows
2. Besieger
3. Soldiers: Heroes of World War II
4. 3D Striptease
5. Cold War Conflict
6. Unreal Tournament 2004
7. Far Cry
8. GC 2: Operation Exodus (multi)
9. Halo
10. Ground Control 2: Operation Exodus

Amazon.com (elő)rendelés

1. Unreal Tournament 2004
2. Battlefield: Vietnam
3. MFS 2004: A Century of Flight
4. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
5. Lineage 2: The Chaotic Chronicle
6. City of Heroes
7. Far Cry
8. Call of Duty
9. Civilization III
10. Thief: Deadly Shadows

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Számomra ebben a hónapban kicsit megállt az élet, és egy hétre nem különösebben érintettek meg a játékhírek. A World of WarCraft annyira lenyűgözött, hogy szinte nem is érdekelt más, ám szerencsére, ha nem is egy pofon, de a kényszerű búcsú magához térített, és visszaérkeztem a valóságba, ahol meglepően sok programról rántották le a leplet az E3 után is, no és persze akadtak olyanok is, amiről már írtunk, ám újabb érdemi információk bukkantak fel. Jó szemezgetést!

Lily

HONLAPAJÁNLÓ

Sid Meier's Pirates! – www.pirates-game.com [stratégia]
The Witcher – www.thewitcher.com [RPG]
Axis & Allies – www.atari.com/axisandalliesrts/ [stratégia]
Invictus – www.invictus.hu [cég]
Galleon – www.galleon-game.com [akció]
Tabula Rasa – www.playtr.com [MMORPG]



E3 DÍJAK



Kiosztották a 2004-es E3 Kritikusok Díjait. A nemzetközi elismerést harmincöt válogatott újságíró javaslatai alapján idén a következő programok nyerték el:

Legjobb PC-s játék: Splinter Cell 3 – Ubisoft Montreal

Legeredetibb játék: Donkey Kong Jungle Beat – Nintendo

Legjobb konzol játék: Halo 2 – Bungie Studios

Legjobb akciójáték: Halo 2 – Bungie Studios

Legjobb akció/kalandjáték: Splinter Cell 3 – Ubisoft Montreal

Legjobb szerepjáték: Jade Empire – BioWare

Legjobb autóverseny: Burnout 3 – Criterion Games

Legjobb szimulátor: The Sims 2 – Maxis

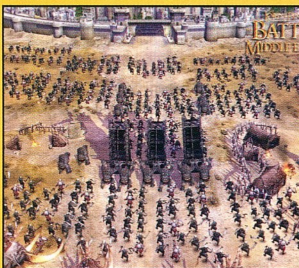
Legjobb sportjáték: Madden NFL 2005 – EA Tiburon

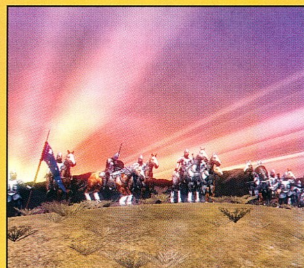
Legjobb stratégia: LotR: Battle for Middle-Earth – EA

Legjobb online multiplayer program: Halo 2 – Bungie Studios

Grafikai különdíj: Splinter Cell 3 – Ubisoft Montreal

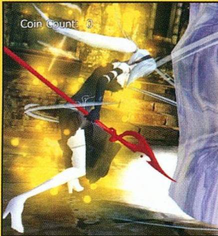






FATE OF AGES

Fejlesztő: Onisoft • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.onisoft.com • **Megjelenés**: 2005.
Kategória: RPG



Még a névvel gondjai lehetnek az Onisoft június első napján bejelentett RPG-jének, hiszen ennek a programnak a címe szinte azonos a Streko-Graphics Inc. napokban megjelenő, renderelt kalandjátékáéval (Aura: Fate of the Ages).
Ez a FoA azonban anime stílusú RPG lesz, mely a fejlesztők szerint új szintre emeli az xboxos szerepjátékok mércéjét. Legyen, mi nem bánjuk, hisz a program elkészül PC-re is, ha minden igaz, így mi is útra kelhetünk majd az ifjú hős szerepében, hogy a hat időzónában kalandozva helyrehozhassuk múltunk hibáit.

SINGLES: THREESOMES



Fejlesztő: Deep Silver • **Kiadó**: ?
Honlap: www.singles-the-game.com
Megjelenés: 2005. április
Kategória: életszimulátor

A Singles sikeresen debütált Európában, így senkit nem fog meglepni, hogy készül az első kiegészítő, egyelőre Threesome munkacímen, amelyről jelenleg csak annyit tudunk, hogy a fejlesztők azt mondják, ezúttal nem lesz igaz, hogy „nem a méret a lényeg". Azért van néhány konkrétum is. Tuti, hogy a karakterkínálat bővülni fog, fejlesztik a motort, több száz új tárgy és ruhanemű kerül a szerelmi fészekbe, és végre a párocskánk elhagyhatja majd úgy is a házat, hogy azt a játékos is látja.
Ha valaki nem tud várni jövő áprilisig az újításokra, az szedje le a programhoz az 1.4-es patchet, amelyik érdemben módosítja az alapjátékot.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

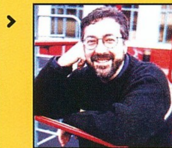
Fejlesztő: Invictus • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.invictus.hu • **Megjelenés**: 2004. ősz
Kategória: autóverseny



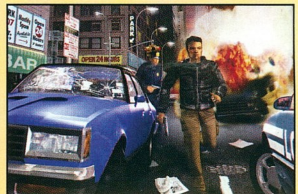


Nagy a nyüzsgés a hazai fejlesztők körében is. A debreceni Invictus ebben a hónapban új programot jelentett be. A még idén megjelenő Cross Racing Championship a cég saját, új generációs motorját használja majd. A virtuális volán mögött hatféle környezetben (a havas hegyvidéktől a tikkasztó sivatagig) több mint hatvan versenyen vehetünk részt, és a száguldásunkat később újranézhetjük, így tanulhatunk hibáinkból.
A programhoz fejlett, intelligens AI-t ígérnek (sőt, látszik majd riválisaink arcán a hangulatuk is), de lesz többjátékos mód is.
E hír kapcsán gratulálunk Sass Viktornak, a Street Legal sorozat számos autója tervezőjének, aki nyert a kaliforniai Motor Trend Nemzetközi Designversenyén, ahol a versenyzők feladata az volt, hogy tervezzenek egy 2020-at idéző, „tuningolt" autót a létező gyártók autóinak valószínűsíthető jövőbeli kinézete alapján.

RÖVIDEN...



Warren Spector nem megy sehová! Június első napjaiban kapott szárnyra az a pletyka, mely szerint Warren Spector, a világ egyik leghíresebb szakembere elhagyja az Ion Stormot. Az Eidos nem különösebben sebtiben – 3 nap múlva – közleményben cáfolta a hírt, azonban elismerik, hogy 20, a Thief: Deadly Shadows munkálataiban aktívan közreműködő munkatárs valóban búcsút kényszerült mondani a fejlesztőcégnek. Elmondásuk szerint ez azonban nem szokatlan jelenség, hiszen egy-egy nagyobb lélegzetű projekt befejezése után némi „átrendeződés" elengedhetetlen.



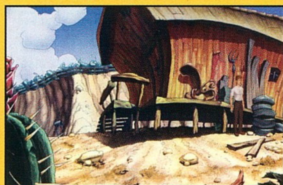
A GTA-sorozat sem kerülheti el a filmmé válás – legtöbbször igencsak szomorú végkifejlettel bíró – sorsát. A jogokat magáénak tudható úriember ezúttal nem az „érdekes" attitűddel bíró Uwe Boll, hanem az a Michael DeLuca, akinek többek között a Lost in Space című remekművet „köszönhetjük". Nagyon elkeserítő, hogy egyes szakemberek immár egy háromsoros kerettörténettel rendelkező (amúgy zseniálisan szórakoztató) játék vászonra portálásában is fantáziát látnak. Egyelőre a forgatás kezdetének időpontját sűrű homály fedi csakúgy, mint a szereposztást.



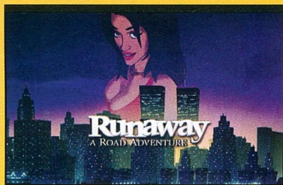
Lezárult a Mythic Entertainment és a Microsoft pere. A felek kölcsönösen megegyeztek, és a Microsoft többé nem használja a Mythica nevet jövőbeli fejlesztéseiben, sőt, ezt a címet annak minden jogával átruházta a Mythic Entertainmentre.



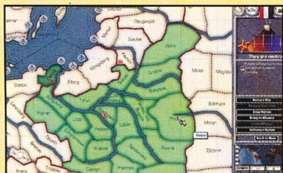
RÖVIDEN...



Bár hivatalos bejelentés még nem érkezett, minden kétséget kizáróan készül a tavaly megjelent Runaway második része, mely az elődjéhez hasonlóan ismét képregényszerű grafikával megáldott kaland lesz, melyben rengeteg egzotikus helyszínre keveredhetünk el – legtöbbször természetesen akaratunkon kívül. Sajnos egyelőre ez minden, amit tudni lehet, ám a Pendulo Studios előre láthatólag hamarosan elénk tárja a részleteket is.



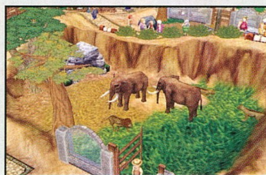
Úgy tűnik, keleti barátaink a PC-s játékipart is szemmel tartják, tiltólistára került ugyanis a Hearts of Iron Kínában. Az indoklás szerint a Paradox Entertainment több mint egy éve megjelent stratégiája „sérti az ország szuverenitását", „történelmi tényeket torzít el a fasizmus és a kommunizmus arculatát illetően", ráadásul „alapvető térképészeti tévedések is helyt kaptak benne" – ez utóbbi állítás valószínűleg annak szól, hogy Tajvan Japán terület a játék indulásakor. A boltokban fellelhető példányokat azonnal visszarendelték, az illetékes szervek a törvény teljes szigorával sújtanak le a tilalom dacára árusítókra.





ZOO EMPIRE

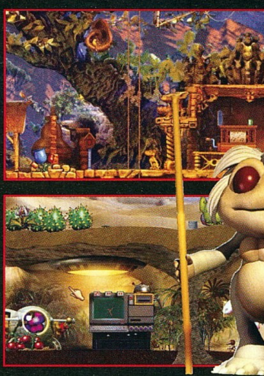




Fejlesztő: Enlight Software • **Kiadó**: ?
Honlap: www.enlight.com • **Megjelenés**: ?
Kategória: tycoon

Nem marad rivális nélkül a Zoo Tycoon sorozat, hiszen az Enlight új állatkert-szimulátort jelentett be. Forradalmi újítást az eddig közzé tett információkban nem találni; ismét kultúrált, a látogatók számára is vonzó körülmények között kell állatokat gondoznunk, valamint menedzselni parkunk fenntartását és gazdaságát. A fejlesztők egyelőre 40 állatfajt (a koaláktól a komodói sárkányokig), több mint 200 épületet és a „hadjárat" módban 20 küldetést ígérnek. Ez kicsit kevésnek tűnik a Zoo Tycoon II ellen, de lehet, hogy nem is Blue Fang játékának leköröözése a cél.

CREATURES: THE ALBIAN YEARS



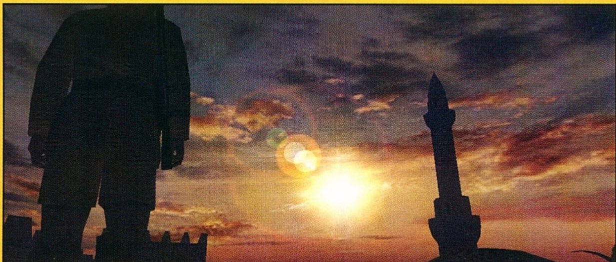
Fejlesztő: Gameware Development • **Kiadó**: Fusion Labs Ltd. • **Honlap**: www.fusionlabs.ltd.uk
Megjelenés: 2004. július • **Kategória**: szimulátor

Három újabb Creatures epizódot jelentett be a Fusion Labs. A Creatures: The Albian Years, a Creatures: Village és a Creatures: Exodus is még az idén megjelenik. A programok természetesen nem szakítanak majd az 1997-es ős hagyományaival, az Albian Yearsben például megismerhetjük a „norn"-okat, és figyelemmel kísérhetjük mindennapjaikat, hogy aztán kifejlődhessen belük az új generáció, akiknek már egészen más igényeik vannak. Ezeket azonban csak a Creatures: Village kínálja majd fel, és végül az Exodusban lényeink már egy űrhajó, a Vapillata fedélzetét népesítik majd be.

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Fejlesztő: Illusion Softworks • **Kiadó**: Gathering • **Honlap**: www.hidden-and-dangerous.com
Megjelenés: 2004. ősz • **Kategória**: Taktikai TPS/FPS

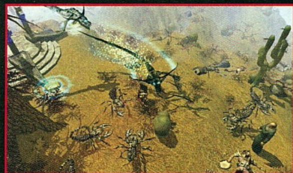
Az Illusion Softworks fejlesztői gőzerővel dolgoznak a mérsékelt sikert aratott Hidden and Dangerous 2 expanzióján, mely a Sabre Squadron címet viseli majd. A kiegészítőben 9 küldetésben és 4 új helyszínen tapasztalhatjuk meg, milyen nehéz is volt a kommandósok élete a második világháborúban. Természetesen egy effele lemez az új fegyverekkel sem maradhat adós, ily módon lesz lehetőségünk kipróbálni például a német Panzershreck tankelhárító rakétát. A megjelenés idén ősszel várható, és remélhetőleg csiszol valamicskét az alapprogram igencsak gyér mesterséges intelligenciáján, valamint eltünteti azokat a bizonyos rettentően bosszantó bugokat is.



THE BLOODY MAGIC

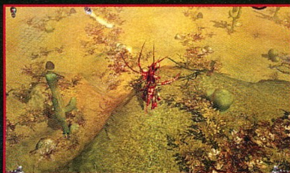
Fejlesztő: Sky Fallen • **Kiadó**: 1C Company • **Honlap**: www.thebloodymagic.com
Megjelenés: 2004. • **Kategória**: akció





A mágia birodalmában elkövetett vétkei miatt az egykor halhatatlan Modót megfosztják varázserejétől, és halandóként a Földre küldik vezekelni. Antihősként célja nem lesz más, mint visszaszerezni hatalmát, és elegendő erőt gyűjtsön ahhoz, hogy elpusztítsa a gyűlölt bolygót... A Sky Fallen programjában a játékos döntése lesz, hogy azonosul-e az ő céljaival vagy inkább megmenti a világot e démoni teremtménytől.
Igen, újabb Diablo-klón készül Európában, és valljuk be, még ha nem is eredeti, egész jól néz ki. Különlegessége érdekes módon az, hogy csak egyetlen karaktertípust választhatunk, a mágust. A változatosságot a bűvigék kombinálásának lehetősége hordozza, valamint a változatos, egymás ellen vagy vállvetve is játszható többjátékos mód.



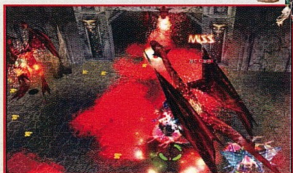


KHAN THE ABSOLUTE POWER

Fejlesztő: Mirinae Entertainment • **Kiadó**: Frazer Nash Communications
Honlap: khan.mirinae.com • **Megjelenés**: 2004. • **Kategória**: MMORPG







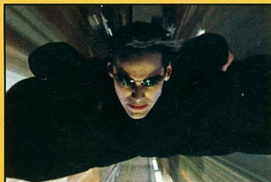


Korea legismertebb MMORPG-je hamarosan debütál Európában és Amerikában is. A program fejlesztői hazájukban nagyjából a Blizzardnak megfelelő népszerűségnek örvendenek, nyilván nem véletlenül. A Khan TAP valós történelmen alapul, és központi alakja Dzsingisz kán. A játékosok ott kezdhetnek, ahol a nagy felfedező és hódító kalandjai véget értek, ahová ő sosem tudott betörni, Eurázsiában.
A karakterválasztás mondhatni hagyományos, íme néhány fő típus: kinght, necromancer, assassin, wizard, sage, monk. A program támogatja a VUI (Voice User Interface) technológiát is. Kíváncsian várjuk, milyen sikereket arat majd hazáján kívül!

RÖVIDEN...



A Warner testvérek azt tervezik, hogy filmjeik jogdíjainak eladásába beépítenek egy változó tényezőt, aminek értékét az határozza meg, hogy a megjelent adaptáció milyen értékeléseket kap. A stúdió nem akarja, hogy a filmjeikből készült silány játékok rontsák a hírnevét. A cég által kiválasztott oldalakon (melyeken a játékosok értékelése a fő tényező) a programnak legalább 70%-ot kell elérnie, különben a licencdíjak az adott céggel kötött üzletek esetében jelentősen megnőnek.



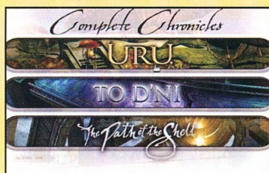
Az Activision nyerte el a 2007-re tervezett Spider-Man 3 játék adaptációs jogait. E sorok írásakor a cég még a napokban megjelenő Spider-Man 2-re fókuszál, de nem téveszti szem elől a biztos jövőt sem, hiszen a több mint negyvenéves múltra visszatekintő képregényhős személye garancia a sikerre.



RÖVIDEN...

› A Screen Digest piackutatásai szerint másfélszeresére nőhet az alkalmi online játékosok száma a hardcore játékosokéval szemben. A jelentés szerint az egyszerű javás programok sokkal népszerűbbek, mint az óriási energiákkal készülő MMORPG-k, melyekre példaként az EverQuestet és a Star Wars Galaxiest hozták fel.
Ezek az egyszerű programocskák 2001-ben 35 millió dollárt hoztak, míg ez a szám 2003-ra 137 millióra nőtt.

› Mire e sorokat olvassátok, valószínűleg megjelent a következő, ezúttal „fizetős" kiegészítő az URU: Ages Beyond Mysthez. A külön is kapható The Path of the Shell az alapprogram és az URU: To D'ni mellett benne lesz majd az URU: Complete Chronicles dobozban is.
Link: www.mystworlds.com



› Ganxsta Zolee benne lesz a The Sims 2-ben, és az EA programjában ő lesz az egyetlen magyar híresség. Az énekes az egyik hazai bulvárlapnak büszkén nyilatkozott is erről, és már bele is vetette magát az ezzel kapcsolatos munkába, hiszen számos képre lesz szükség ahhoz, hogy megalkossák a figuráját, amelyik belekerül a még idén megjelenő életszimulátorba.



MOTOGP 3

Fejlesztő: Climax • **Kiadó**: THQ • **Honlap**: www.climaxgroup.com
Megjelenés: 2004. szeptember • **Kategória**: motorverseny



A PC-n és konzolokon is egyaránt hatalmas sikereket arató THQ-sorozat folytatódik, bejelentették ugyanis a MotoGP harmadik epizódját. A folytatásban – az aktuális „névsor" mellett, melyből a tavaly sajnálatos körülmények között elhunyt Dajiro Kato már hiányzik – még pontosabban lemodellezett pályákon porolhatunk végig – természetesen a kor igényeihez igazított grafikai körítéssel. Az inkább arcade kategóriába sorolható verseny szeptember utolsó napján érkezik, és remélhetőleg most sem kell csalódnunk a Climax fejlesztőinek profizmusában.

ALEXANDER THE GREAT

Fejlesztő: Meridian93 • **Kiadó**: Deep Silver • **Honlap**: – • **Megjelenés**: 2004. november
Kategória: stratégia





Nagy Sándor – akit Nostradamus a sátán egyik földi materializációjaként is definiált – világméretű hadjáratáról zengő krónikák gigászi csatákról, legyőzhetetlen elefántokról és hősies tettekről mesélnek, ám a hadvezér nevét magán viselő, a Meridian93 által készített játék mégsem ezekről fog szólni. A stratégia-szerepjáték hibridben Nagy Sándor maroknyi elit katonájának irányítása lesz a feladatunk, akikkel igencsak látványos 3D-s környezetben kalandozhatunk. A megjelenés 2004 novembere, mely azért tűnik kissé irreálisan közelinek, mert a játék mindössze február óta áll fejlesztés alatt.

BURGER WARS

Fejlesztő: Amped Labs • **Kiadó**: Amped Labs • **Honlap**: www.burgerwar.com
Megjelenés: 2004. • **Kategória**: akció



Komoly gond az Egyesült Államokban, hogy a lakosság igen nagy része orvosilag elhízottnak számít. Ennek egyik okaként kerül megemlítésre, hogy túl sokan esznek állandóan gyorséttermekben. Ezt figurázza ki a texasi Amped Labs fejlesztőgárdája a Burger Wars című akcióprogramban, mely játékban az egymással versengő gyorséttermek közti viszálykodás valóságos háborúvá fajult. A játékos valamelyik étteremhálózat ügynökeként lép a program rajzfilmszerű világába, és próbálja meg kenyéradója javára eldönteni a vitát. A játék Windows mellett Linuxra, valamint Mac OS-X-re is megjelenik valamikor az év során.

STRANGER

Fejlesztő: Fireglow Ltd. • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.fireglowgames.com • **Megjelenés**: 2005
Kategória: RTS/RPG





A fantasy RTS/RPG játékok mostanság aranykorukat élik a második világháborút feldolgozó produktumokkal egyetemben, így nem meglepő, ha egyre-másra érkeznek az ilyesfajta bejelentések. A Fireglow Ltd. sem szeretne kimaradni a jóból, nekifogtak hát legújabb projektjüknek, melyben egyszerre vívhatjuk csatáinkat a felszínen és mélyen a földfelszín alatt. A két, egymástól természetesen homlokegyenest eltérő helyszín egész más játékstílust követel majd a vállalkozó kedvű stratégáktól, akik fel tudtak ocsúdni a csodálatos látványvilág okozta sokkból. A Stranger megjelenése 2005 első napjaiban várható, és ha minden jól megy, valami igencsak kellemes is kisülhet a dologból.

ATLANTIS EVOLUTION

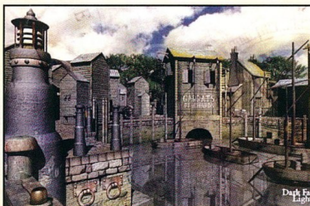
Fejlesztő: The Adventure Company • **Kiadó**: The Adventure Company
Honlap: www.adventurecompanygames.com
Megjelenés: 2004. november 1. • **Kategória**: kaland



Mesés történetek szövődnek Atlantiszhoz, mely téma természetesen több, korábban megjelent játékhoz is kapcsolódik. Ugyanezekből a legendákból táplálkozik az Atlantis Evolution is, melyet most mi magunk szőhetünk tovább a kalandjátékokra szakosodott The Adventure Company legújabb fejlesztésében. 1904-ben járunk. Curtis Hewitt, a kalandor és fotós New Yorkba tartó útján szörnyű örvénybe keveredik. Hajóját elnyeli a víz, és hamarosan az Elveszett Városban, Atlantiszban találja magát. Curtis megismerkedve a helyiekkel arra az elhatározásra jut, hogy a segítségükre lesz ellenfelük legyőzésében. A program a cégtől megszokott varázslatos 3D grafikát használja, mely várhatóan nem mindennapi izgalmakkal párosul. Az alkotók ígérete szerint, ha termékük sikerrel jár, további Atlantiszhoz köthető, hasonló stílusú alkotásokat is piacra dobnak.

DARK FALL: LIGHTS OUT

Fejlesztő: XXV Productions
Kiadó: The Adventure Company
Honlap: www.xxvproductions.co.uk
Megjelenés: 2004. nyár
Kategória: kaland



Az angliai illetőségű XXV Productions tavaly jelentette meg a Dark Fall: The Journal névre keresztelt kalandjátékukat, majd egyből bele is vágott a folytatás munkálataiba. A Dark Fall: Lights Out címet viselő darab az XX. század elejére kalauzolja el a játékost. A fejlesztők komoly kutatást végeztek, hogy tökéletesen megjelenítsék az akkori környezetet, a szellemek körül bonyolódó történetet tekintve már-már horrorba illő, megmagyarázhatatlan események szolgáltak inspirációul. Ezzel a cél elsősorban a félelmetes hangulat megteremtése, nem pedig Resident Evil-szerű villámgyors sokkolás. Mindebben nagy segítség lesz a gyönyörű 3D grafika, valamint az ehhez társuló baljóslatú zene. Az Adventure Company az Államokban a mielőbbi megjelenést tervezi, az azonban még kérdéses, hogy a klasszikus kalandjáték stílusában készülő program mikor érkezik meg az európai piacra.

FIRE CAPTAIN: BAY AREA INFERNO

Fejlesztő: ? • **Kiadó**: Monte Cristo Games
Honlap: www.montecristogames.com
Megjelenés: 2004. ősz • **Kategória**: stratégia

A sikeresnek titulálható Emergency: Fire Response című program alapjaira épül a Monte Cristo őszre várható stratégiája, a Fire Captain.
A játék helyszíne az Egyesült Államok nyugati partjának egyik nagyvárosa és környéke, ahol az általunk irányított tűzoltók néznek szembe emberek okozta, illetve természeti katasztrófákkal. E szörnyűségek között találkozunk a külvárosokat fenyegető bozóttűzzel, földrengésekkel, ipari létesítményekben bekövetkezett robbanásokkal és kémiai anyagok szabadba jutásával. A közepes grafikával készülő programban a vészhelyzetek megoldására a különlegesen kiképzett egységek mellett számos járművet is kivezényelhetünk.



EMERGENCY ROOM

Fejlesztő: Legacy Interactive
Kiadó: Legacy Interactive • **Honlap**: –
Megjelenés: ? • **Kategória**: stratégia

Az X-akták, a Law&Order, valamint a CSI (Helyszínelők) után az Emergency Room, vagyis hazai címén a Vészhelyzet „sem úszta meg" a televíziós sorozatok közül, hogy számítógépes program készüljön belőle. A kalandjáték kategóriát erősítő – vagy egyesek szerint gyengítő – társaival ellentétben azonban az ER program a stratégiai műfajba soroltatott. A játékos egy doktort alakít, aki különféle szakértelmekkel rendelkezik, melyek szintje megmutatja, hogy képes-e ellátni egy bizonyos fokú sérülést. Ez azonban még nem minden! A betegek ellátása mellett még arra is ügyelnünk kell, hogy mindig harmonikus kapcsolatot alakítsunk ki kollégáinkkal – hasonlóképpen a The Sims sorozat játékaihoz.



MOSCOW RUSH

Fejlesztő: HBM • **Kiadó**: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com
Megjelenés: 2005. • **Kategória**: stratégia

A városi autóversenyes játékoknál azt szoktuk meg, hogy San Francisco, London, Párizs, vagy Tokió utcáin préselhetjük a gázpedált, de a Buka és a HBM játéka szakít ezzel a hagyománnyal. A Moscow Rush című játékban a fejlesztő és a kiadó hazájának fővárosában, Moszkvában száguldozhatunk egy ifjú autóst alakítva, aki álmai autóját szeretné megvenni az utcai versenyeken nyert pénzből. Ehhez a konkrét feladat húsz misszió teljesítése, melyek során mind keményebb s keményebb ellenfelekkel, valamint a rendőrökkel és a maffiával szállunk ringbe. A hadjáratmód mellett versenyezhetünk barátainkkal is hálózatban, de akár egy kis cél nélküli moszkvai városnézésre is felhasználhatjuk a Moscow Rush-t.



ORIGIN OF THE SPECIES

Fejlesztő: Nu-Generation Games
Kiadó: Nu-Generation Games
Honlap: nugenerationgames.com
Megjelenés: napokban • **Kategória**: akció

Mindenki tudja, hogy az amerikai kormány titkos kísérleteket folytat katonai célra vírusokkal és baktériumokkal. Ha más nem is, de az Origin of the Species című akció-szerepjáték főhősnője biztosan tudja, főleg, miután egy kirándulás során barátait apró darabokra cincálták a kormány vírusa által felturbózott hangyák. Barátnőnk persze nem rest, hanem nyomban bosszúhadjáratba kezd. Küzdelme során húsz fegyvert vethet be a jó öreg 9 milliméterestől a futurisztikus ágyúkig. Akkor sincs azonban gond, ha nincs kéznél fegyver, mivel tucatnyi támadó és védekező mozdulatsort tanulhat meg képzettségei javulásával a küldetések során. Az ellenségek közt a már említett ízeltlábúakon kívül a hadsereg katonái tűnnek fel, akik a fejlett mesterséges intelligenciának hála jóval komolyabb fejtörést okoznak, mint a hangyák.



OPERATION MATRIARCHY

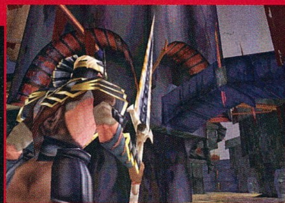




Fejlesztő: MADia • **Kiadó**: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com • **Megjelenés**: 2005.
Kategória: akció

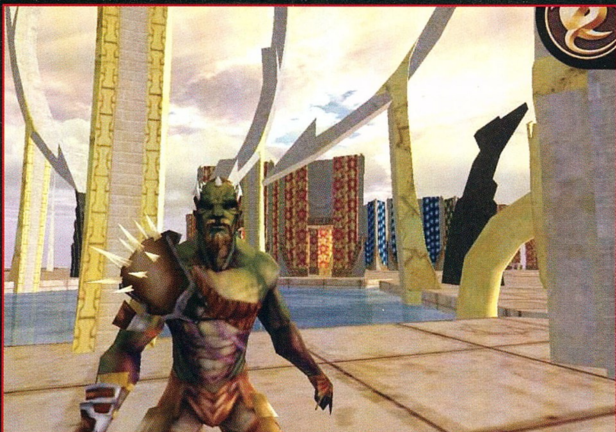
Érdekes események mennek végbe a Velian nevű bolygón: a férfiak intelligenciája állati szintre csökken, míg a nők egy kollektív tudat részeivé válnak. Sokak szerint a mi Földünkön is hasonló a helyzet – különösen, ami az előbbit illeti –, de ilyen konkrétan ez csak az Operation Matriarchyben kerül kimondásra. Az állapotot egy vírus okozza, mely ellen a Galaktikus Szövetség el is küldi legjobb ügynökét, a játékost. A vírus kiirtása húsz küldetés során sikerül hősünknek, mely missziók alatt tizenhat különféle fegyvert vethet be. A fegyverek mellett olyan űrruhákat is magunkra ölthetünk, melyek részeit időről időre kicserélve egyre hatékonyabban védhetjük az irhánkat.

DRAGON EMPIRES



Fejlesztő: Codemasters • **Kiadó**: Codemasters
Honlap: www.codemasters.com
Megjelenés: 2004. tél • **Kategória**: MMORPG

Az MMORPG-k nagyon komoly mennyiségben képviseltették magukat az idei E3-on. Vitatható, hogy ez a tendencia jó-e vagy sem (gazdasági szempontból bizonyára az), de mindenesetre minden nagyobb cég dolgozik a saját univerzumának kialakításán. A Codemasters fejlesztésében készülő Dragon Empires például a Fortitude nevű helyre kalauzol el, ahol öt nagyobb birodalmat járhatunk be. Mindegyik városállamot egy-egy sárkány védelmezi, aki azon nyomban akcióba lendül, ha veszélyhelyzetet észlel. Természetesen lehetőség van egymás leigázására, ill. békés kapcsolattartásra (pl. kereskedés) is. Ha pedig a vezető megszerzi magának az egyik birodalmat, meg tudja változtatni annak zászlaját. A háromféle választható kaszt biztosan felcsigázza a műfaj szerelmeseit. A Dragon Empires bétatesztje pedig már gőzerővel folyik, hogy aztán a karácsonyi hajrára végre megjelenhessen a játék.



SUPERPOWER 2



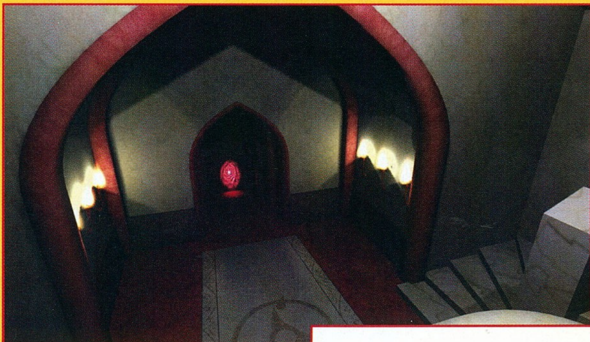


Fejlesztő: Dreamcatcher
Kiadó: GolemLabs
Honlap: www.golemlabs.com
Megjelenés: 2004. tél • **Kategória**: stratégia

A GolemLabs saját fejlesztésű, EHE (Evolutive Human Emulator) motorját használó stratégiai játéka, a SuperPower 2 nem ígér kevesebbet, mint „isteni" hatalmat jelentő teljes ellenőrzést a Föld felett. Tetszés szerint választhatunk bármelyik nemzet közül, majd politikai, gazdasági és katonai döntéseiket irányítva elérhetjük, hogy az adott ország világuralomra tegyen szert. A megjelenítés sajátos, 3D-s felülnézet, mellyel az egész bolygóra rálátásunk nyílik – de olyannyira van ráközelítésre lehetőség, hogy akár az utak is jól kivehetővé tehetők. Hogy mindez végül nem hat-e kaotikusan, az csak a gyakorlatban derül ki. A Dreamcatcher adatai szerint az első epizódból több mint kétszázezer példány talált gazdára. Ez azt jelenti, hogy a közönségnek a kizárólag harcra koncentráló RTS-ek mellett igenis szüksége van az ilyen globális szimulációkra, melyekben a SuperPower 2 akár az újabb úttörő is lehet.

RECLAMATION

Fejlesztő: Lyra Studios • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.reclamationgame.com • **Megjelenés**: ?
Kategória: MMORPG



Az interneten keresztül játszható, többrésztvevős produktumok valamiféle aranytojást tojó tyúkot metaforizálnak a fejlesztők és kiadók szakembereinek lelki szemei elé, így az effajta projektek egyre-másra kerülnek bejelentésre. A Lyra Studios Reclamation című alkotása is eme gazdagító szárnyasok sorába szándékozik besasszézni, és tulajdonképpen egész érdekes koncepcióval felvértezve teheti meg mindezt: virtuális életünket Underlight óriási városában tengethetjük, mely az álmok világában létezik csupán. Ily módon a látványvilág is igencsak szürrealisztikus és eredeti, s e környezetben lehetőségeinknek valóban csak a fantázia szabhat határt.



RÖVIDEN...

- A Jagex bejelentése szerint rekordot döntött a nemrég megújult RuneScape, és 2004. június 5-én a szerverein egyidejűleg 30100-an játszottak. A tavaszi felfrissülés kétségtelenül jót tett a programnak, ismerték be a fejlesztők.



- A Nevrax eltolta a The Saga of Ryzom megjelenését. A több ezer résztvevős bétateszt lezárása után a program kiadása helyett ún. fókuszált béta fázist ütemeztek be, és a júniusi megjelenést szeptember végére tolták. Aki részt vett a bétatesztben, az bizonyára tudja, volt rá okuk, és mindenkinek jobb így. Reméljük, Atys különleges világa megállja majd a helyét az év végi versengésben!



- A Konami nyerte el a Dragon Booster adaptálási jogait, így az Alliance Atlantis Communication Inc. népszerű sorozata sem kerülheti el a sorsát, számítógépes játékok egész garmadája készül belőle, méghozzá hamarosan. Anime-rajongók figyelem, az első még idén októberben megjelenik!





Kategória: MMORPG • **Kiadó:** Vivendi

Fejlesztő: Blizzard • **Web:** www.worldofwarcraft.com

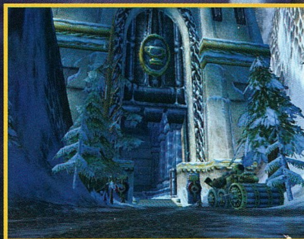
Lélegzetvisszafojtva születtem bele ebbe a szívemnek oly régóta kedves világba. Azeroth-t magamban dédelgetem, mióta először lehettem részese a háborúnak, melyben orkok és emberek vívták gigászi harcukat, és átélhettem milyen magával ragadó, amikor a Horda és a Szövetség erői egymásnak feszülnek... Tíz év telt el azóta, Azeroth történelme lelkünkbe ívódott, és bár részt vehettünk csatáiban, szerethettük hőseit, de sosem létezhetünk benne igazából. Egészen mostanáig. Igen, közeleg a pillanat, amikor megszülethetünk ebben a Blizzard által teremtett, különleges birodalomban, amelyben létezni annyira különleges élmény, hogy Földi létünk teljességére veszélyt jelenthet...
Óvakodj hát kalandozó, mert bár négy év telt el a Káosz uralma óta, a távolban ismét fellegek gyülekeznek Azeroth megtépázott, lassan újraépülő világa felett, és az új veszedelem idején már te is részt vehetsz a jövő megformálásában! Kérdés, mersz-e, akarsz-e belépni?!

DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



Igen, akarok! Azt hiszem, bolygónkon a WarCraft világának olyan széles a rajongótábora, hogy erre a kérdésre több százezren, sőt, talán millióan is azt harsognák: Igen, akarok! De sajnos, még csaknem fél évet kell várnunk, sőt, az európai megjelenésre még többet...
Ezért érzem különleges adománynak a lehetőséget, hogy a Worldofwarcraft.hu jóvoltából magam is felfedezhettem Azeroth még kissé képlékeny online világát. Sajnos kíváncsiságomnak meglett a böjtje is, nem is tudom, mikor éreztem magamban ilyen szintű sóvárgást, ami talán a honvágyhoz hasonlítható leginkább. Mit meg nem tennék, hogy ismét láthassam Teldrassil erdejének különleges, imbolygó fényeit, griffháton érkezve alázattal nézhessem Stormwind büszke várát, vagy csak hallgathassam éjszaka a Westfall feldúlt tanyáinak közelében ciripelő tücsköket...

Fajok, városok, osztályok. A WoW-ban a társadalom két fő csoportra oszlik, a fajok a Horda vagy a Szövetség oldalára álltak, akárcsak az eddig megjelent WarCraft programokban. A Hordában találhatjuk az orkokat, a trollokat, a taureneket és az élőholtakat, míg a Szövetségben az emberek, a törpék, a gnómok és az éjelfek tömörülnek.
Karakterünk fő tulajdonságait öt érték határozza meg: az erő, a gyorsaság, az állóképesség , az intelligencia és a szellem. Ezek fajtól függően is változnak, majd a karakterosztály kiválasztásával tovább módosulnak. Az erő képviselői a paladinok és a harcosok, a gyorsaságé a vadászok és a zsiványok, az intelligenciáé a varázslók, a papok és a boszorkánymesterek, míg a szellemé a sámánok és a druidák.





A karakter fejlődésével ezeket a tulajdonságokat a kapott szakértelem (skill) pontok segítségével fejleszthetjük. Azt, hogy mire mennyit érdemes áldozni (mert a skill pont bizony sok mindenre kell), a karakter és a választott beállítottságunk szabja meg, hiszen aki biztonságra törekszik, az gondot fordít az állóképesség, s ezzel arányosan az életpontok számának növelésére, ám láttam a programban olyan tolvajt, aki nem sokat áldozott erre, inkább a gyorsaságra fókuszált, így nagyobbat sebzett és hatékonyan hárított.
Természetesen a faj (és csoport) megválasztása korlátozza a rendelkezésünkre álló osztályok kínálatát és azt is, Azeroth melyik területén kezdjük meg kalandjainkat. A kezdő falvakhoz közeli nagyvárosok: Ironforge – gnóm, törpe, Darnassus – éj elf,



Stormwind – ember, Orgrimmar – troll, ork, Thunder Bluff – tauren, Undercity – élőholt.

Fejlődésrendszer. Amit a legjobban imádok a WoW-ban, az az, hogy a játékosok ösztönözve vannak arra, ne csak folyton henteljenek, hanem elinduljanak felfedezni, küldetéseket teljesíteni, ne adj isten, leüljenek egy bárban beszélgetni (rengeteg, jelenleg még kihasználatlan közösségi helységet találtam). A csatákban szerzett tapasztalati pont mellé karakterünk pihentségi szintjétől függően akár 100% bónuszt is kaphatunk. Ez az érték (apró mutató jelzi) a folyamatos harcok miatt csökkenhet, míg ha mást csinálunk (pl. pihenünk, vagy küldetést teljesítünk), növekszik. Ami még nagyon bejött nekem, hogy új területek felfedezéséért is TP jár! (Természetesen ez nekünk új, a térképen számunkra addig nem jelölt terület jelent, nem világméretűt.)

Képességeink tetteink függvényében fejlődnek, és nem csak tapasztalati, hanem szakértelem (skill) pontokat is kapunk, ezekből fejleszthetjük alaptulajdonságainkat, tanulhatunk mestereiknél új képességeket, és ezekből kell elsajátítanunk a mesterségeket is.

A karakterablakban található még két fontos opció, de a tehetség pontok (talent) és a hírnév (reputation) rendszer is kidolgozatlan még, éppen aktívan átdolgozzák őket, ezért nem részletezném, de mindkettő fontos része lesz a fejlődésrendszernek.

Mesterségek. Az egyik legkellemesebb meglepetést számomra a WoW bétában a mesterségek rendszere okozta, amely már most jól hasznosítható és kombinálható ismeretek elsajátítását teszi lehetővé. Ráadásul a tanult dolgok ügyesen ellensúlyozhatják egy-egy karakterosztály gyengeségeit!

Jelenleg kicsit több, mint tucatnyi mesterség közül választhatunk, de ha minden igaz, ennél jóval több kerül majd a végleges verzióba, és a rendszert a későbbiekben (megjelenés után) is bővítik majd.

Én az éj elf papommal elsajátítottam a horgászást, a gyógyfüvek gyűjtését és a bűvölést, meg a gnóm tolvajjal nyúzást, bőrművességet és elsősegélynyújtást tanultam. Ezek nagyszerű kombinációknak bizonyultak, hiszen a bűvöléshez (tárgyak ideiglenes, illetve tartós varázserejűvé tétele) szükség volt gyógynövényekre is, míg a kis zsivány a nyúzott bőrökből elkészíthette saját ruháit, és az elsősegély a falatozás mellett jól ellensúlyozta a gyógyítás hiányát. A pecázás egyébként érdekes minijáték, mert a vízbe dobott csali kevés, a berántást nekünk kell jó időzítéssel megtennünk (jobb klikk) ahhoz, hogy fogjunk is valamit, és ekkor fejlődhet a mesterség is. (Érdekesség kérdés, de jelenleg még nem tudni, hajózás közben horgászhatunk-e majd.)

Ami még van már a bétában, de nem próbáltam: bányászat, kovácsolás, gépszerkesztés, alkímia, varrás, főzés, túlélő képesség, zárnyitás (ez ugye nagyon kellett volna a tolvajomnak, de nem voltam még 20. szintű...).

A mesterségeket jelenleg több szinten is űzhetjük (alap, haladó, mester), és



az adott, pontos szintünktől függhetnek bizonyos lehetőségek (például az, hogy milyen növényeket tudunk begyűjteni).

Jelenleg erősen hiányolt mesterség az íj- illetve nyílvesszőkészítés, sajnos ilyen egyelőre nincs, és valószínű nem is lesz, csak a program megjelenése után valamivel...

Szörnyek. Mit ne mondjak, ha a Horizons játékosok decemberben még mindig panaszkodtak, hogy Istariában a szörnykínálat nem túl változatos, itt lesz a helyük. Azeroth ellenséges teremtményeinek kínálata igencsak színes. Szerencsére nem mindegyik agresszív, hiszen akkor harc nélkül sosem jutnál el sehova, bár az utakat az általam bejárt helyeken többnyire járőrök tisztították meg a fenevadaktól.



Mivel a szörnyek nem állnak bután egy helyben, hanem bizonyos útvonalakon mozognak, így ezt érdemes kifigyelni, mielőtt közelítenénk, valamint azt is meg kell tanulni, hogy milyen távolságból vesznek észre, és rontanak rád. Magányos harcban ez különösen fontos, és ezért érdemes is volt a külső nézetet használni, mert ha még egy-két mob beszáll a csatába, jó eséllyel borulás van.

Ráadásul az intelligensebb ellenfelek kiáltásukkal társaikat is segítségül hívják, olykor már támadáskor, míg mások komoly sérülések beszerzése után, menekülés közben.

Ha például csapatban öltünk neves, vagy valamenynyire is intelligens szörnyet, akkor ügyelnünk kellett az agresszivitás célpontjának megtartására, ami a harcosok feladata, különben a gyenge varázstudók gyorsan elhaláloznak. (Az egyik csapatba 3. zsiványként érkeztem, mondta is a mágus csalódottan: „Újabb tolvaj? Nagyszerű, akkor még mindig én leszek a tank!".)

A programban jelenleg még viszonylag jó kondícióban szinte minden szörny lehagyható, így a szégyen a futás, de hasznos mottóval érdemes volt kereket oldani a nehéz helyzetekben. Mondjuk egy prérifarkas nehezebben lerázható ellenfél, de egyelőre sebességgyorsító segítség (bűvige, képesség vagy ital) nélkül is megoldható.

Cosmos

A program még meg sem jelent, és máris van hozzá UI (felhasználói kezelőfelület) szerkesztési lehetőség, mégpedig egy független program futtatásával. A Cosmos használata legális, sőt a Blizzard fórumokon is rengeteg információt találhatunk róla, hiszen a fejlesztők is tudják, a jelenlegi kezelőfelület nem elégít ki minden igényt, a hardcore játékosoknak ennél több kell. A programot a rövid tesztidő miatt nem használtam, ismereteim szerint a bétateszterek körében a fogadtatása vegyes, de mindenképpen nagy rá az érdeklődés.

Link: **www.thottbot.com**



Kalandozás, küldetések. A World of Warcraftban az új trendnek megfelelően szinte soha nincs zónázás, Azeroth egyetlen, összefüggő világot alkot. Azért írtam hogy szinte, mert jelenleg a hajózás még nincs beépítve a bétába (sőt, pontosan még nem is találták ki, hogyan valósítják meg), ezért a kikötőkben teleport varázslattal küldenek át minket a célvárosba.

Karakterünket a fogadókban „köthetjük" (bind) az adott területhez, csupán közölnünk kell a fogadóssal, hogy pihenőhelyet keresünk. Ha ez megtörtént, akkor portálkövünk



Linkajánló

www.worldofwarcraft.hu
www.mmorpg.hu
www.planetwarcraft.com
www.warcraftwars.com
wow.stratics.com
wowvault.ign.com
wow.warcry.com
wow.catacombs.com
wowcentral.com





használatkor a továbbiakban ide repít majd minket... Mint már írtam, a felfedezésért is jár tapasztalati pont, ráadásul kíváncsi is minden kalandozó, ezért én is órákat töltöttem csak azzal, hogy felfedezzem Azeroth hegyeit, völgyeit. Leírhatatlanul különleges élmény, hogy a világban tőlünk függetlenül is zajlanak dolgok, a fauna zsibong (az avarban mókus rágcsál, a fűben kígyó siklik, a farmokon csirkék rohangálnak, a tóparton béka ugrál, az erdőben nyuszik és őzek kutatnak élelem után stb.). Az apró állatokat a ránk is vadászó ragadozók egyébként (farkasok, medvék stb.) meg is támadják.

Mindezt még hangok is kísérik, szóval igazán libabőrös lesz az ember az élménytől, hiszen gondoljátok csak el, hogy mindemellett a hidegben látszik a lélegzet, a lábnyomok megmaradnak a hóban, talpunk alatt ropog a jég, majd felvonyít egy farkas... Apró részletek ezek, ám amikor minden együtt van, hát húha!

Feltétlenül említést érdemelnek még az egyelőre nem túl bonyolult, ám már most döbbenetesen hangulatos, lehengerlően megjelenített labirintusok. Ezekbe többnyire csapatosan érdemes bemerészkedni, hiszen szörnyek tanyáját rejtik. Sokszor kapcsolódik hozzájuk küldetés is.

Ezekből jelenleg több mint 1700 van a programban, és a tervek szerint megjelenéskor 2000-nél is több lesz. Mivel most a bétában elérhető szintmaximum a 39, így az alacsony és közepes szintű küldetésekre fókuszálnak, ám a következő fázisban a szintlimit 45-re emelkedik majd, és ekkor bizonyára jönnek a magasabb szintű feladatok is.

A küldetésrendszertől is kissé óvakodtam, de szerencsére szó sincs egy kaptafára készült, csak más kerettörténetbe ágyazott feladatokról.

Már ezek meglelése is változatos, hiszen küldetéseket kaphatjuk NPC-től, olvashatjuk szörnytől zsákmányolt jegyzetekről, vagy éppen út mellé kitett hirdető táblákról (X neves szörnyre vérdíj van ki tűzve, hozd el ide és ide élve vagy halva), sőt társaimmal megoldottunk egy hosszú küldetéssorozatot is, melyben különböző helyszíneken szerzett információk segítségével megtalálhattuk egy kalóz kapitány elveszett kincsét...

De számos bevállalt feladatom során kerestem elveszett nyakláncot, szereztem húst pitébe, gyűjtöttem trófeákat, öltem neves szörnyet, csempésztem söröshordót a rivális kocsmába, kézbesítettem levelet, kinyomoztam elveszett katonák sorsát, kutattam fel labirintusok titkait és még sorolhatnám.

Harcrendszer. A WoW-ban szakértelmeinket használva harcolhatunk, illetve ilyenkor is használhatunk mágiát. A leghatékonyabb csapatban vadászni, de mint már írtam, jól lehet szólózni is. A zsiványok például kihasználhatják rejtőzési képességüket, és rengeteg különleges szakértelmet ekkor tudnak aktiválni. Különleges élmény volt, hogy támadásaimmal kombó pontokat is gyűjthettem, és ezek felhasználásával különbö-

Jason Hayes

Jason Hayes zenéivel évek óta részét képezi a Blizzard programok hangulatának. Eddig leginkább a játékok (WarCraft, Diablo, StarCraft) videó-bejátszásaihoz és a trailerekhez komponált, ám a World of WarCraftban ennél jóval nagyobb feladat szakadt a nyakába, hiszen bármerre is járunk, szól a területtől és napszaktól függő, meglepően változatos háttérzene, sőt a különleges helyszínekre érkezve (pl. nagyvárosok) egyedi dallamok csendülnek fel.

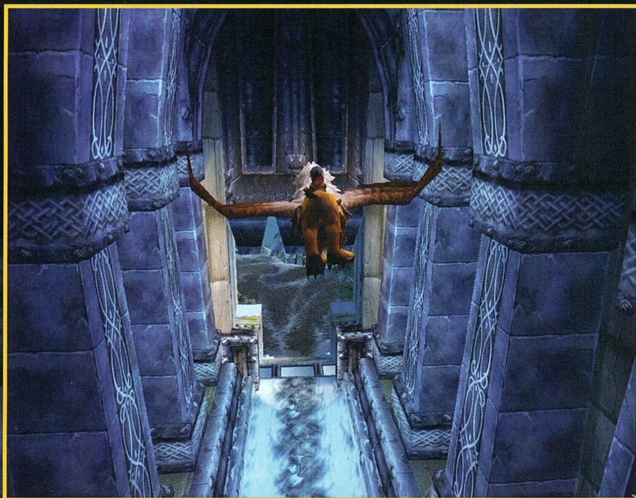
Ez volt az első MMORPG, amelyben 1 hét után sem kapcsoltam ki a zenét, mert borzongatóan nagyszerű lett.

Link: **www.musicbyjason.com**













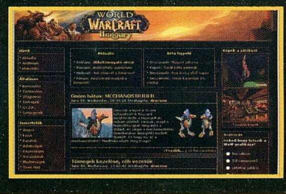
ző, többnyire fokozott sebzést (és látványt!) okozó befejező mozdulatokat is kivitelezhettem.
Az, hogy egy szörny elpusztítása után kié lesz a tapasztalati pont, attól függ, ki sebezte meg azt előbb. A pontot mindenképpen ő kapja, akkor is, ha később annak elpusztításában más is segít (a zsákmány is az első sebzést ejtőé). Igaz, ez a rendszer nem reális, de megelőzi a KS (kill steal – azaz öléslopás) lehetőségét.
Halál. A halál talán leginkább a harcrendszerhez kapcsolható, hiszen számos alkalommal meg fogunk halni. Én a bétateszt alatt, nem feltétlenül saját érdem, de szerintem minden eddig rekordomat megdöntöttem.
Jelenleg elhalálozásunkkor, ha a szellem kiengedését választjuk, az adott zóna temetőjében jelenünk meg szellemként. Ez esetben eldönthetjük, hogy élesztést kérünk valakitől, magunk keressük meg testünket (nem túl bonyolult, a térképen jelölve van), vagy a temetőben álló szellemlényt kérjük meg, hogy tapasztalatipont-veszteségért cserébe (szintet bukni nem lehet) adja vissza életünket.
Szellemként kóborolni különösen érdekes élmény, ilyenkor karakterünk sejtelmesen áttetsző, különös zörejek hallatszanak, és minden olyan más. Bár tapasztalataim szerint szellemként biztonságos és nagyon gyors közlekedni, állítólag vannak olyan lények, akik így is észrevesznek, sőt megtámadnak! Állítólag lesznek különleges szellemküldetések is...
A szellemként megtalált holttesttől bizonyos távolságon belül éledhetünk fel, s mivel ilyenkor látjuk a környezetben lévő szörnyeket, valamennyire tudunk a biztonságra is ügyelni.
Ezt az alakot egyébként nem lehet viszonylag biztonságos felfedezésre használni, tehát például nem osonhatunk így be labirintusokba, hogy felfedjük azok titkait.



Csapatjáték. Bár a WoW-ban nagyszerűen lehet szólózni (legalábbis tolvajjal és pappal, de ahogy láttam, a többi karakter is életképes egyedül, főleg ha megfelelő mesterségeket tanul), bizonyos helyzetekben (labirintusok, neves szörnyek), és magasabb szinteken szükségünk lesz arra, hogy csapatot alkotva kalandozzunk. Tudom, vannak, akik magányosan szeretnek vadászni és felfedezni, én – velük ellentétben – inkább közösségben szeretek lenni, még akkor is, ha alig vagy egyáltalán nem fejlődök, és persze a „összeszokás" időszaka alatt rendszeresen elhalálozok. (Mondjuk, a keleti játékosokkal nem sikerült összeszokni, mert ők a „rush-módszert" alkalmazták, ami már alacsony szintű labirintusokban is jó eséllyel gyors halálhoz vezet, hiszen csak ütöttek-vertek nem figyelve egymásra. Leléptem.)
Mivel a programban van barátválasztási lehetőség (friend list), így pikk-pakk kialakul, kikkel tudunk együtt menni felfedezni, küldetéseket teljesíteni stb. úgy, hogy maga a társaság is élményt jelentsen. (Ha minden igaz, lesznek roleplay, azaz szerepjátékra kihegyezett szerverek, itt pláne élmény lesz kalandozni, bár tapasztalataim szerint erre már a bétában is sokan hajlottak.) Még valami. A csapatokban jelenleg három osztozkodási mód van, mindig a vezető dönti el, melyik aktív – 1, mindenki szabadon felvehet bármit, 2, a játékosok körében sorba megy a zsákmányolási lehetőség (küldetéstárgyakat bárki felvehet), 3, a vezetőé minden, ő osztja el a szerzeményt.
Céh. Az alkalmi közösségek mellett az ilyen játékokban azonnal felmerül az igény a magasabb szintű csoport, céh formálására. A WoW-ban a céhalapítás nem túl macerás, a világon belül, kalandmester nélkül elintézhető. Ehhez mindössze valamelyik nagyvárosban szükséges megvenni az Alapító Okiratot, majd csatlakozhat hozzánk kilenc ember, s máris mehetünk vissza a céhmesterhez. Ha a vezető már megtervezte (szintén NPC-nél kivitelezhető), a céh tagok vásárolhatnak maguknak köpenyt, amellyel jelzik hovatartozásukat.
A bétában jelenleg a közösségen belül már kiadhatóak rangok és titulusok, de még nincs egyéb támogatás, ám van számos ígéret (céh ház, változatos vezetői lehetőségek, világon belüli „feladatkörök", online támogatás stb.). A játékosok véd- és dacszövetségbe

www.worldofwarcraft.hu

A hazai interneten, magyar nyelven igazán kevés játék büszkélkedhet még igazán színvonalas rajongói oldallal, sajnos. Ám számuk szerencsére hónapról hónapra gyarapodik, egyre többen vállalják fel az ezzel járó rengeteg feladatot. A WoW magyar rajongói oldalán 5 fős kemény mag dolgozik, és munkájukkal hamar elérték, hogy hivatalos Blizzard fansite lehetnek.





tömörülési kedvével mindenesetre nincs gond, már most rengeteg céh van. (Mindössze két nap játék után engem is hívtak egybe, amelynek volt honlapja, meg minden, ami kell.)

PvP. A PvP jelenleg a szerény párbaj (duel) lehetőségben merül ki, a játékosok között szó sincs az ellentétes csoportok (Horda, Szövetség) közti gyűlölködésről. Ez a lehetőség most inkább unaloműző/erőfitogtató, hiszen sokan már elérték a jelenlegi szintmaximumot. Én nem szeretek párbajozni, de most kipróbáltam (inkább, mint hogy zónaszerte kihirdessék, megfutamodtam ;)). Élveztem, bár valószínűnek tartom, hogy kihívóm, a nálam csaknem tíz szinttel magasabb éjelf tolvajlány hagyott győzni. Két zsivány pengeváltása és trükkjei, mindenképpen szórakoztatók, még nézőközönségünk is lett hamar, így a végén közös tánccal ünnepeltük meg a barátságos villódzást.

Utazás. Csak pár sorban említem meg az utazási lehetőségeket, hiszen erről egy régebbi szám MMORPG rovatában már esett szó. A WoW-ban már most is megtaláljuk a légi közlekedést. Ehhez csak fel kell fedeznünk az „állomásokat", és máris „jegyet" válthatunk egy helyi griff vagy egyéb szárnyaló állat járatra. Utazás közben támadás nem ér minket, szabadon nézelődhetünk, élvezhetjük a látványt és a zenét. Még nem kerültek bele a bétába, de ha minden igaz, a következő verzióval érkeznek a hátasok, melyek fajtól függőek lesznek majd, továbbá a lovagok és a boszorkánymesterek egyedi küldetéssel is szerezhetnek különleges paripát.



A gnómok „ménjéről" éppen a napokban rántották le a leplet, míg ha minden igaz, a taurenek nem ülhetnek majd meg semmit, cserébe különleges futási képességet kapnak.

Ezek a lehetőségek csak magas szintű (40+) karakterek számára lesznek elérhetők.

Végül lesznek egyéb, járművekkel való közlekedési módok is, ám ezeket még nem építették be a programba. Az már biztosnak tűnik, hogy hajót, goblin léghajót stb. játékosok nem birtokolhatnak majd.

Piszkos anyagiak. Még pontosan nem tudni, milyen módon és mennyit, de az biztos, a program megvásárlása után a rendszeres játéklehetőségért havi díjat kell majd fizetni. Még nem tudni azt sem, hogy ezért birodalmanként (szerver) mennyi karakterünk lehet, csak az a biztos, hogy most a bétában tíz. Jelenleg az sem gond, ha a csoport vegyes (Horda, Szövetség), de valószínűleg a végleges verzióban egy szerveren csak azonos csoportba tartozó karakterekkel játszhatunk majd.

Összegzésül mit is mondhatnék. Le vagyok nyűgözve. Bevallom, sokkal kevesebbre számítottam, mert bár az évek során kiderült, hogy a WoW már biztosan nem lesz közösségi hack&slash, nem vártam ilyen komplex küldetés-, ígéretes mesterség- és jól kitalált fejlődésrendszert. A program még messze áll a tökéletességtől, hiszen még számos elemet nem is építettek be, ám ahhoz képest, hogy a megjelenéséig még csaknem fél év van, már most van olyan állapotban, mint némelyik MMORPG fél évvel a megjelenése után...

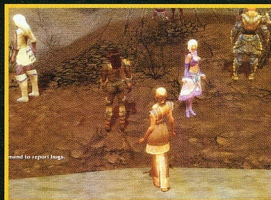
Jó lenne, ha finomítanának a mesterségek rendszerén (némelyik értelmetlen), és lenne lehetőségünk a térképen bejelölni a fontos dolgokat... Nem is sorolom a hiányosságokat, hosszú még a teszt és a fejlesztési idő.

Mielőtt kérdeznétek, sajnos a World of WarCraft nem jelenik meg idén Európában, csak 2005 tavaszára ígérik. Valószínű e régió online kalandozóinak nagy része most sem fogja ezt megvárni, hanem ha teheti, már a karácsonyt Azeroth-ban tölti. Megértem, én is ott leszek.

Lily



Riválisok az ősökből



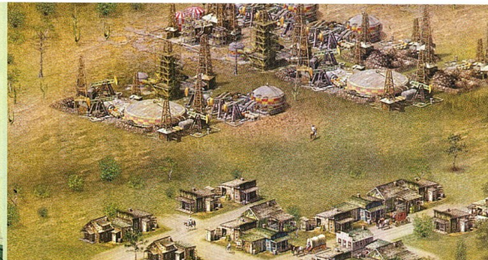
Elnézve az idei év MMORPG kínálatát és a WoW stílusát, fő irányvonalát és célközönségét, a legnagyobb riválisnak pont azt a programot érzem, amelyet a WarCraft, a StarCraft, a Diablo és a Battle.net volt fejlesztői, az „ős-Blizzardosok" készítenek.

Ez pedig nem más, mint az ArenaNet berkeiből kikerülő, szintén még az idén megjelenő Guild Wars. Nem tudom, mi fog dönteni köztük, valószínűleg választásra nem is lesz szükség, hiszen az egyik program tartós „létet" kíván, míg a másikba érdemes beloggolni akár fél órára is.

Lehet, hogy mindkettőre szükségünk lesz?! :)







Volt egyszer egy vadnyugat



Ha egy üzlet beindul...

TRANSPORT GIANT

INFOBOX

Kategória: tycoon • **Kiadó:** Jowood • **Fejlesztő:** Ebensee studio • **Web:** www.transportgiant.com



- 2 évszázadot felölelő játékidő
- 130 jármű
- 60 különböző árutípus

Annak idején, mikor a tycoon szócskával ellátott dobozok alján még nem feltétlenül másodvonalbeli gyorsétterem- és kindergarten-menedzser programok lapultak, a Transport Tycoon öles betűkkel írta be nevét minden idők legjobb számítógépes játékainak könyvébe. Az előző részt is jegyző Chris Sawyer mellett, aki előreláthatólag szeptemberben dobja majd piacra Locomotion néven a Transport Tycoon folytatását, egy másik csapat, nevezetesen az Industry Giant sorozatot is háta mögött tudó Ebensee studio is a nagysikerű játék feltámasztásán munkálkodik. Az általuk készített Transport Giant a JoWood gondozásában kerül majd a boltok polcaira előreláthatólag még az idei nyár folyamán.

Impozáns számok. A programban az 1850-től 2050-ig terjedő két évszázad áll majd rendelkezésünkre, hogy a teher-, illetve utasforgalomból származó bevételeinkből a lehető legvastagabbra hizlaljuk bankszámlánkat. Egyre növekvő városok és több száz féle ipari létesítmény, turistalátványosság várja, hogy ellássuk őket nyersanyaggal, késztermékekkel, munkába, vagy nyaralni igyekvőkkel. Az idő előrehaladtával egyre modernebb szállítóeszközökhöz juthatunk majd hozzá, melyek közül 130-at zsúfoltak a játékba, amelyekkel közúton, vasúton, vízen és levegőben egyaránt fuvarozhatunk majd. A „négy lóerős" postakocsitól a hatalmas tankhajókon és az akár 64 vagont is vonszoló vonatszerelvényeken át a mágneses lebegtetésű vasutakig szinte nem lesz olyan szállítóeszköz, amelyiket ne állíthatnánk hadrendbe a Transport Giantben helyet kapó több mint 60 féle terméktípus A pontból B pontba történő elmozdításához. Remélhetőleg a készítők ezen a téren elkerülik a Transport Tycoon talán egyetlen komolyabb hibáját, és sikerül arányosan adagolni a megjelenő találmányokat úgy, hogy jusson még belőlük az utolsó húsz évre is.

A küldetéssorozatok Európa és az Egyesült Államok vidékein játszódnak, de számtalan végtelenített pálya áll majd a kötetlenebb játékélményt preferálók rendelkezésére is. Emellett a készítők egy pályaszerkesztőt is elérhetővé tesznek, amely vagy a CD-n kap helyet, vagy ingyenesen lesz letölthető a későbbiekben. Ezzel szemben úgy tűnik, hogy a többjátékos mód nyújtotta élményeket jelen esetben nélkülöznünk kell.



- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Elég lesz mindez? A látványért az Industry Giant 2 továbbfejlesztett motorja felel. Habár az egyes járművek élethű lemodellezésére az Ebensee studio szakemberei meglehetősen büszkék, forradalmian szemet gyönyörködtető grafikával ne nagyon számoljon senki. A környezet, az épületek és úgy általában az egész látványvilág meglehetősen elavultnak és szegényesnek tűnik a képek alapján. Ugyanakkor ez a tény, tekintve, hogy gazdasági szimulációról van szó, nem is valószínű, hogy sokat nyom majd a latba.

A szegényes grafikáért cserébe egy ma már szerénynek mondható optimális konfigurációt kapunk: P3-800, 256 MB RAM, de a játék már a P3-500-asokon is el fog döcögni.

A Transport Giant valószínűleg szinte bizonyosan nem örvend majd akkora kultusznak a játékosok körében, mint annak idején a Transport Tycoon. Egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy ismét a majd tíz éve megjelent program újracsomagolt változatához és nem pedig méltó utódjához lesz szerencsénk a JoWood jóvoltából.

SE





„A terroristák a bányában dolgoznak"



„A páncélosok is besegítenek"

ALFA: ANTITERROR

INFOBOX

Kategória: akció-stratégia • **Kiadó:** Strategy First • **Fejlesztő:** MiST Land • **Web:** www.mistgames.ru



- 22 küldetés
- eredeti fegyverek és járművek
- körökre osztott tervezés, valósidejű végrehajtás

Terrorizmus – ez a fogalom egyre nagyobb rettegéssel tölti el a világ nagyvárosainak lakosait, ami nem is csoda a New York-i, illetve a madridi szörnyűségek után. A világban zajló eseményeket követve egyre gyakrabban tűnik fel játékokban is ennek a láthatatlan ellenséggel vívott háborúnak a rémképe, mely programok a leggyakrabban az akció kategóriába tartoznak. Nem úgy a MiST Land ALFA: Antiterrorja, mely olyan klasszikusok idéz fel, mint az X-COM, vagy a Jagged Alliance.

Keletről nyugatra. Az ALFA: Antiterror abban tehát szakít a hagyományokkal, hogy nem a shooterek rajongóit, hanem a stratégákat szólítja hadba a terroristák ellen. Ami megmaradt, hogy legtöbb társához hasonlóan ebben a játékban is valós eseményekkel találkozunk. A huszonkét küldetés első felvonásában Oroszországban – vagyis lévén 1983-mat írunk, a Szovjetunióban – találjuk magunkat, majd fokozatosan haladva az időben eljutunk más kelet-európai, közel-keleti és afrikai országba is.

Képzett katonák némi szeszéllyel. A csapat, melyet a játékos vezet, több, különlegesen kiképzett katonából áll. Ezek az obsitosok egyrészt olyan egyéni képzettségekkel rendelkeznek, melyek nélkülözhetetlenné tehetik őket egyes küldetések során – robbantási szakértő, mesterlövész, medikus, utász stb. A képességek mellett minden emberünk személyiséggel is felruháztatott, ami már nem újdonság, de a MiST fejlesztői ezen a téren is kiagyaltak valami újat. Ez az ötlet nem más, mint hogy a harcosok, akárcsak hús-vér társaik, időről időre megváltoztatják ezt a személyiséget, ami nagyban befolyásolja a használhatóságukat, illetve viszonyukat társaikkal. Egy adott misszióra csak négy embert vihetünk magunkkal, akiket gondosan válasszunk ki, és mivel kevesen vannak, egy ember halála szinte egyenértékű a vereséggel. A küldetések elején az aktuális tiszttől meglehetősen részletes tájékoztatást kapunk, hogy mit kell pontosan végrehajtani, és a helyszínt is a fejünkbe véshetjük. Ha ezzel megvagyunk, kiválasztjuk a négy hőst, és felszereljük őket fegyverekkel, valamint járművekkel. A sikeres küldetések után pénzt is kapunk, így ha nem vagyunk megelégedve a néhai Vörös Hadsereg arzenáljával, tehetünk egy rövid látogatást a feketepiacon is. Miután meghatároztuk, hogy a térkép mely pontjáról induljunk – persze bárhol nem kezdhetjük a feladatot – indulhat a küldetés. A katonák lépéseit minden kör elején meghatározzuk figyelembe véve a rendelkezésre álló akciópontok számát. Ennek végeztével kicsit betűnik a képbe a valósidejű műfaj is, mivel az akciókat embereink im már futó óra mellett hajtják végre. Egy kör húsztól hatvan másodpercig tarthat, de lehetőségünk van bármikor rátenyerelni a pause gombra. Ez akkor lehet hasznos, ha mondjuk alaposan meg akarjuk nézni, hogy hol villant az emberünkre rálövő ellenség fegyverének torkolattüze, vagy olyan helyre akarunk belátni, nem látunk jól. Van lehetőség a körök visszajátszására is.

Tartalomhoz a forma. Manapság a remek grafika már alapvető, de az előzetes információk és a képek alapján az ALFA: Antiterror még a már többször emlegetett akcióprogramokkal is felveheti a versenyt. A víz hullámzik, a fű lengedezik a szélben, a fák az utolsó levélig részletesen kidolgozottak, mely aprólékosság az emberekre, a járművekre és a többi tereptárgyra is igaz. Utóbbiak esetében ez különösen fontos, mert minden „aktív", vagyis szétlőhető, lerombolható, és persze búvóhelyként is felhasználható. Sajnos már lecsengett a Jagged Alliance kaliberű játékok kora, de reménykedhetünk, hogy az olyan remek kivitelezésű programok, mint az ALFA: Antiterror meghozzák a gamerek kedvét, hogy legyen alapja a műfaj feltámasztásának.

Trasher





HELLFORCES

INFOBOX

Kategória: Horror-FPS • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Fejlesztő:** Orion • **Web:** www.buka.com



- 24 fegyvertípus
- Vérfagyasztó hangulat
- Fekete humor

Gondolom, mindannyian jártatok már úgy egy-egy Silent Hill vagy Resident Evil epizód alatt, hogy tudat alatt végig azt éreztétek, hogy bárcsak már lenne vége, mert az ember neuronjai mást sem tettek, csak folyamatosan stressz-hormonokat indukáltak meggyötört vénáinkba. Nos, a pszichológusok és a játékokban fellelhető erőszak ellen tiltakozók ismét dörzsölhetik a tenyerüket, mert a keleti blokk már megint hátborzongató alkotást készül a világra szabadítani. Az ígéretek szerint a pár szem Andaxin megbolondítva egy kis Seduxennel nélkülözhetetlen kelléke lesz a játéknak...

Copy con. A Resident Evil és a Gonosz halottak trilógia kedvelői azért valószínűleg egész jól eltűrik majd azt a közel harminc órát, amit az Orion fejlesztői ígérnek. Ami picit vonzó lehet a más stílusok iránt rajongóknak, az a sci-fi jellegű történet, a 45 nem játékos karakter, valamint a 24 fajta választható fegyvertípus (kés, machete, fejsze, baseballütő, colt, H&K, pisztoly, mesterlövész íj, illetve puska stb.). Ez utóbbi kettő még akár rendhagyónak is titulálható a maga műfajában. A történet nem különösebben nevezhető Pulitzer-díjra érdemes alkotásnak, de a helyzet azért nem olyan vészes. A biofizikus Henry Alfred Cole valószínűleg a részecskegyorsító utáni villanyszámlát megkapva úgy dönt, hogy elég a DÉDÁSZ kizsákmányoló üzletpolitikájából, ő bizony alternatív áramforrás után néz. Kísérletei, melyek a szempilla mozgásának energiáját, a madarak csicsergésének magas frekvenciáját, továbbá a hangyák kinetikus energiáját hivatottak felhasználni, rendre megbuktak. Miután egy unalmas estéjén elővette a klasszikusnak számító Shadowmant, azonnal bevillant pihent agyába a megoldás. Mi lenne, ha az emberi lélek szolgálna energiaforrásul? Az ötlet nem volt rossz, lévén az egyszeri lélektulaj átlag 60-70 évet elvan egyetlen, 21 grammnyi darabbal. A gondolatot tett követte, melynek eredményeképpen Henry barátunk elsőként érte el az emberiség történelme során, hogy 5.1 hangrendszere nem igényelt váltóáramot. Hogy a kettő darab NDK krokodilcsipesz vagy a déliben seftelt rézkábel okozta-e az alkalmazott kliens zombivá történő átkonvertálódását, azt Henry maga sem tudta. Ténykedéseire mindenesetre egy párhuzamos világban ténykedő, Baphomet nevű fődémon is felkapta fejét, hiszen ő sem túl nagy híve a közös költségeknek. Bele is költözött gyorsan egy lelketlen politikus testébe, aki ezek után egzisztenciát és 4 kereket ígért mindenkinek. Persze a Föld leigázása és a zombivá teszünk mindenkit projekt most is domináns céllá vált, és végül, még a nyugdíjak sem emelkedtek. Valahol ezen a részen kapcsolódhatunk majd be a történetbe, ahol többek között főhősünk feladata lesz elveszett társát meglelni, visszaváltani a sörösüvegeket és megakadályozni a gonosz és csúnya Baphomet terveit.

Vágtázó halottkémek. Azért az Orion becsületére váljék, hogy a munkának tavaly áprilisban kezdtek neki mindössze 18 alkalmazottal, és idén ősszel reményeik szerint a játék már a piacon lehet. Mindezt csak tetőzi, hogy a játék motorja Nikolay Khudentsov keze munkáját dicséri, aki rendhagyó módon, gyakorlatilag egyedül készítette el a program lelkét képező motort. Az engine főbb sajátosságai közé tartoznak a 2.0-ás shaderek, a bump-mapping, az environmental lighting, az 5000-7000 poligon/karakter, valamint a valós idejű árnyékok lekezelése. Ilya Ysaykin designer nyilatkozata szerint a játékban fellelhető ellenfelek változatosságára sem lehet majd panaszunk. A már említett zombikon kívül összefuthatunk még rendőrökkel, kommandósokkal, gengszterekkel, vasárnapi sátánistákkal, hogy csak a könnyebben legyűrhető ellenfeleket említsem. A többjátékos üzemmód és a sokak által kedvelt "modolás" nem lesz kifejezetten a játék erőssége, de a lehetőség mindenképpen meglesz rá. Véleményem szerint a Silent Hill 4 megjelenéséig a Hellforces mindenképpen megérdemel majd egy esélyt.

Tinman

1848

INFOBOX

Kategória: körökre osztott stratégia • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Hydrogame • **Web:** www.48.hu

- Lehetőség a magyar történelem megváltoztatására
- 40+ történelmi személyiség
- „csontstratégia"

Újabb magyar fejlesztőcsapat kereste meg a szerkesztőséget azzal a céllal, hogy megmutassák a kezeik között formálódó játékot a nagyközönségnek. Mindig is örömmel adtunk helyet az ehhez hasonló kéréseknek, most sem tettünk kivételt. A lelkesedést tovább fokozta, hogy olyan stratégiai játékról van szó, amelyhez foghatót eddig még nem láttunk. Az 1848-as magyar szabadságharc eseményeit dolgozza fel a kezdetektől egészen a világosi fegyverletételig.

A leadás előtt egy nappal látogatott meg minket Várhelyi Bulcsú, aki az 1848 projekt vezetője. Elhozta nekünk a legújabb alfa verziót, ezzel mutatta be a játékban rejlő lehetőségeket. Már rögtön az elején leszögezte, hogy ez még igencsak messze áll a végleges változattól, de arra tökéletesen megfelel, hogy demonstrálja a legfontosabb részeket. Az már az első pillanatban látszott a játék elindítása után, hogy az 1848 nem a 3D-s akciójátékok rajongóit fogja ámulatba ejteni. A program meglehetősen egyszerű kinézete sokkal inkább a Panzer Generalon edződött csontstratégákat fogja lázba hozni. A térképen az Osztrák birodalom látható (melynek akkoriban Magyarország a szerves részét képezte). Itt képezhetjük ki és irányíthatjuk hadseregeinket, illetve foglalhatjuk el az ellenfelek városait és erődítményeit. A seregünkben háromféle fegyvernemet különböztetünk meg. A lovasság, a gyalogság és a tüzérség mellett feltűnnek különleges egységek is. A magyarok népfelkelőket toborozhatnak Kossuth felhívása nyomán, az osztrákok meg vértes lovassággal tartják kordában a huszárokat.

A magyarok és az osztrákok mellett feltűnnek a horvátok, a szerbek és persze később az oroszok is. A játék nem feltétlenül ér véget a világosi fegyverletételnél, csak a mi taktikai érzékünkön múlik, hogy sikerül-e győznünk a kétfrontos háborúban. Az első évben főként az osztrák seregekkel kell harcolnunk, de azt azért nem árt észben tartani, hogy '49-ben az orosz cár csapatai megérkeznek keletről, és ha addig nem rúgjuk szét az osztrákok seggét, akkor bizony nagy bajba kerülünk. Aki pedig kiegyenlített küzdelmet szeretne, például mert egyik barátjával akarja összemérni hadvezéri tehetségét az interneten, akkor az orosz beavatkozást az opciókban ki is kapcsolhatjuk.

Minden sereg élén lesz egy tábornok, az ő képessége nagyban befolyásolja a csata kimenetelét. Fontos szerepet játszik továbbá a zavartalan utánpótlás (a katonáknak és a lovaknak azért enni is kell, na meg az sem árt, ha akad néhány hordó száraz puskapor és ágyúgolyó a csata előtt), az egységek morálja, harci tapasztalata és az időjárás (kinek van kedve nyirkos időben hadakozni). Toborozni az általunk uralt városokban tudunk bizonyos időnként. A csata-megjelenítés meglehetősen funkcionális, mindössze néhány szöveges információt kapunk a harc menetéről, sajnos nem lesz lehetőségünk azt menet közben befolyásolni.

Az 1848 alfa változata ígéretesnek tűnik, reméljük, hogy a fejlesztőknek lesz elég erejük és kitartásuk végigvinni a projektet. Bulcsú szerint ősszel már a boltokban szeretnének lenni, de a mostani változatot elnézve ez azt jelenti, hogy iszonyatos tempóban fel kell gyorsulniuk a nyáron, mert ezen bizony még rengeteg munka van. Bízunk benne, hogy hamarosan beszámolhatunk róla, miként alakult a'48-'49-es szabadságharcot elsőként feldolgozó hazai játék.

Mocsy





Ne tévesszen meg a látszat! A hangszer...

...valójában egészen más célokat szolgál.

WORMS FORTS UNDER SIEGE

INFOBOX

Kategória: stratégia-akció • **Kiadó:** SEGA Europe • **Fejlesztő:** Team 17 • **Web:** www.wormsforts.com



- 20 pálya
- 30 fegyver
- újfajta játékmenet

A '90-es évek második felében, mikor a játékipar teljes ötlettelenségbe fulladva kezdte felfedezni a több CD-n terpeszkedő, borzalmas FMV kalandokat, eredetiségének köszönhetően az 1996-ban debütáló Worms üstökösként ragyogott fel. A rendkívül szórakoztató és felettébb humoros programmal nem volt nehéz hosszú napokat eltölteni – főleg, hogy a többjátékos módra úgy nyílt lehetőség, hogy elég volt hozzá egyetlen számítógép is. A Team 17 persze nem ült sokáig a babérjain: hamarosan újabb és újabb részek következtek, az ajtón pedig már itt kopogtat a sorozat legfrissebb tagja – az E3-on bemutatott Worms Forts Under Siege.



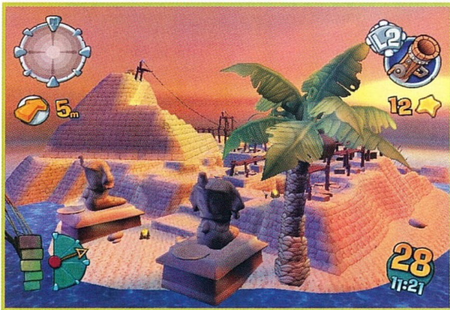
Van új a nap alatt. Kevés városi halandó tudja, hogy a kukacok seregei között a föld alatt valójában ádáz küzdelem zajlik. Ezt a kilátástalan harcot örökítette meg anno a körökre osztott Worms, melyben különféle csapatokra osztva irthattuk az ellent. Mindez komoly taktikázást igényelt: a töméntelen fajta, ám korlátozott számban hasznosítható fegyvert nem ártott némi ésszel alkalmaznunk, nehogy véletlenül bajtársainkat – vagy éppen saját magunkat – sebesítsük meg. Ehhez figyelembe kellett vennünk a szélirányt, és persze a terepet is. Utóbbit egyébiránt komolyan át is formálhattuk: teszem azt, egy fúróval átrághattuk magunkat a pálya egyik oldaláról a másikra (szerencsére a realitás az esetleges omlásveszélyre nem terjedt ki). Tovább nehezítette a feladatunkat az időtényező – amennyiben ránk került a kör, nem gondolkodhattunk, ill. cselekedhettünk hosszú perceken keresztül: ha a számláló lejárt, kénytelen-kelletlen lemondhattunk a további döntési jogról, átadva a lépés jogát az ellenfélnek.

A vizuális forradalmat egyértelműen a második rész jelentette: az eredeti nem túl szép grafikáját csillogó-villogó SVGA látvány váltotta fel, a karakterek pedig végre nem pixel-hegyekből álló ponthalmazok voltak. Az újfajta megjelenési mód még több humorforrást tett lehetővé, ami sokaknak bejött, sokaknak nem – az viszont tény, hogy a Worms 2 után a sorozat semmilyen kimagasló újítással nem tudott előrukkolni. A Team 17 időben kapcsolt: elkerülendő a Lemmingshez hasonló teljes kifulladást, most teljesen új koncepcióval állt elő. Ez lenne a Worms Forts Under Siege.

Stratégia a köbön. Mint ahogy azt az eléggé árulkodó címből kikövetkeztethetjük, ezúttal nem csak csapattársaink megóvása, és persze az ellenfél likvidálása lesz a tennivalónk.

A gyökeres eltérést maguk az erődök jelentik: ezeket ugyanis változatos helyszíneken kell felhúznunk, majd pedig indulhat a jól ismert móka! Az épületek természetesen stratégiai fontossággal bírnak. Azon túl, hogy (majdnem) biztos óvóhelyet jelentenek, felépítésüktől függően remek kilátást biztosítanak – például az ellenfél becélzására. Többféle erődöt húzhatunk fel (a választék nagyban függ az adott helyszíntől), ami pedig az elérhető fegyverek felhozatalára van hatással.

Hogy kicsiny „városunkat" biztonságban tudjuk, kulcsfontosságú a védőfal megfelelő tervezése. Amennyiben ez gyenge lábakon áll, pillanatok alatt megnyílhat a kapu a gaz ellen számára: ha bejutottak, minden kártyavár módjára omlik össze. Az építész feladata gondoskodni arról, hogy minden a



lehető leginkább klappoljon. Például az egymás után sorba rendezett építmények elhelyezése a lehető legrosszabb ötlet, ellentétben a körkörös felépítéssel, mely lehetővé teszi, hogy minden rendelkezésre álló eszközt maximálisan ki tudjunk használni függetlenül attól, hogy az ütközet melyik irányban zajlik éppen.

„A fejlesztők próbáltak némi valóságalapot kölcsönözni a programnak, persze mindezt Worms-féle ‘komolysággal’ fűszerezve.”

Earthworm Jim

Az eredetileg konzolra készült, de később PC-re is megjelent platformjátékban Jimet, egy szuperhős tulajdonságokkal megáldott, óriási kukacot irányíthattuk végigküzdve magunkat balról jobbra a képernyőn. A több folytatásnak hála a tér később kitágult, és legutóbb immár 3D-ben tehettük ugyanezt.

Fegyveráradat. Az előző részek egyik legnagyobb humorforrását egyértelműen a fegyverfelhozatal jelentette. A kelléktár a legidiótábbnak látszó, ám valójában halálos csapást jelentő felszerelések garmadáját kínálta, és úgy néz ki, hogy ezen a téren a Worms Forts Under Siege sem fog kilógni a sorból. Az újdonságnak számító böhömnagy lézerágyú az általa kilőtt vörös fénnyel egyértelműen az '50-es évek B-kategóriás science-fictionjeiben látottakra hajaz, de említhetném akár az Armageddonnak nevezett, hatalmas pusztítást okozó lángcsóvát is.



Pályaszerkezet. A program összesen húsz, immár történettel rendelkező pályát kínál, ám ezek nagyban eltérnek a korábbiakban látottaktól. A fejlesztők ugyanis próbáltak némi valóságalapot kölcsönözni a programnak, persze mindezt Worms-féle „komolysággal” fűszerezve. Így elvileg olyan történelmi színhelyekre látogathatunk el, mint a Görög Birodalom, Egyiptom, vagy a középkor ismertebb harcterei, újraélhetünk olyan ütközeteket, mint a legendás trójai (vélhetően egy fakukaccal a főszerepben :)).

Megvalósítás. A belbecs dicséretes dolog, de az egész megbukik, ha a külső megvalósítás nem elsőrangú. Ezzel pontosan tisztában vannak a Team 17-nél is, ezért most már teljesen 3D-ben varázsolnak elénk rendkívül élénk színekkel dolgozó, az eddigiek alapján remek poénokat sejtető grafikát. A hang terén is hozzák az eddig megszokott formát, így várhatóan újabb és újabb beszólások kifogyhatatlan kelléktára vár a nagyérdeműre. Fontos megjegyezni, hogy a fejlesztők immár nem csak a PC-t részesítik előnyben: a Worms-láz egy ideje megmérgezte a boldog-boldogtalan konzoltulajdonosokat is, így a várhatóan év végére datálható megjelenésnek a PlayStation 2 és Xbox tulajok is örülhetnek.

„A Team 17 teljesen 3D-ben varázsol elénk rendkívül élénk színekkel dolgozó, az eddigiek alapján remek poénokat sejtető grafikát.”



Karácsonyi móka. A már előre beharangozott nagy címek ellenére az idei E3 egyik nagy meglepetése volt a Worms Forts Under Siege bejelentése. A Prince of Persia 2-vel ellentétben azonban tényleg minden esély megvan arra, hogy a Team 17 játékát még idén feltehetik a boltok polcaira, hiszen a fejlesztés már hosszú hónapok óta folyik a legnagyobb titokban. Igazán dicséretes dolog, hogy a fiúk végre számtalan újítással – így a teljesen megváltozott játékmenettel – igyekeznek feldobni az ennyi folytatás után már kissé unalmassá vált alapkoncepciót. Más kérdés persze, hogy a fanatikus Worms-rajongók talán kissé kétkedve fogadják majd a végeredményt, hiszen a jelenlegi struktúra szerint a stratégiai elemek lényegesen hangsúlyosabb szerephez jutnak, mint korábban. A fejlesztőgárda igyekszik az ő igényeiknek is megfelelni, ezért sajtónyilatkozataikban hangsúlyozzák: szó sincs arról, hogy mindez az akcióelemek, vagy ne adj' isten, a humor rovására történne. Mi mindenesetre reméljük a legjobbakat – ha a végeredmény akár csak feleannyira sikerül jól, mint az eredeti Worms, akkor már biztos, hogy ezúttal is hosszú és önfeledt órákat fogunk eltölteni a gép előtt.



SzB



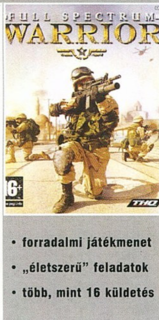




FULL SPECTRUM WARRIOR

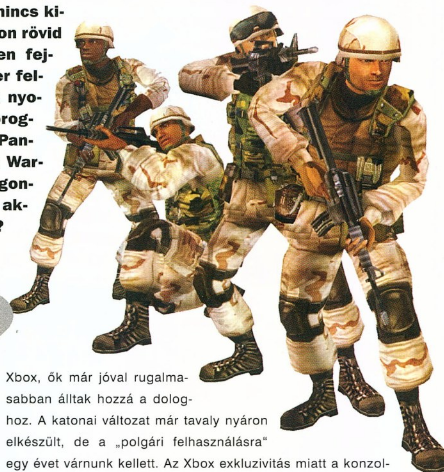
INFOBOX

Kategória: taktikai shooter • **Kiadó:** THQ • **Fejlesztő:** Pandemic Studios • **Web:** www.fullspectrumwarrior.com



- forradalmi játékmenet
- „életszerű" feladatok
- több, mint 16 küldetés

Manapság a játékkiadók nem szeretnek kockáztatni. Az iparágat előre mozdító, formabontó megoldások helyett inkább megmaradnak a küldetéslemezek és a folytatások biztonságos, de egyre unalmasabb rendszerénél. Az elmúlt néhány évben ez a tendencia egyre erőteljesebben jelentkezik, úgy tűnik, nincs kiút. A kiadók profitot akarnak, méghozzá nagyon rövid megtérülési idővel. Szerencsére nem minden fejlesztő gondolkozik így, néhány évente egyszer felbukkan egy-egy olyan játék, mely még csak nyomokban sem hasonlít az addig megszokott programokhoz, mer más lenni, mint a többi. A Pandemic Studio által fejlesztett Full Spectrum Warrior is ezek közé a játékok közé tartozik. Ki gondolná, hogy sikeres lehet egy olyan taktikai akciójáték, melyben még csak lőnünk sem kell?



„Merjünk újak lenni!" Már maga a játék előélete sem mindennapi, hiszen az alapfelállás szerint a Full Spectrum Warrior az amerikai hadsereg gyakorlóprogramja lett volna, mely segítségével a katonaság gerincét képező gyalogság játék közben tanulta volna meg az utcai harcok összes csínját-bínját. A fejlesztés során azonban a Pandemic annyi pozitív visszajelzést kapott, hogy elhatározták, a katonai változat mellett elkészítik a leegyszerűsített, „civil" verziót is. A két változat között állítólag minimális az eltérés, a legfontosabb különbség a képernyőn lévő segédletek eltüntetése volt (az Xbox verzióban ez a mód egy cheat segítségével aktiválható). A másik nagyon fontos különbség az, hogy a katonai szimulátorban akkor is veszíthetünk, ha mindent jól csináltunk (gellert kapott lövedékek és egyéb, előre nem kalkulálható események miatt). A katonai verzió fejlesztése először PlayStation 2-őn kezdődött, de a Sony nagyhatalmú urai végül leállították a fejlesztést. Ekkor került a képbe a Microsoft és az Xbox, ők már jóval rugalmasabban álltak hozzá a dologhoz. A katonai változat már tavaly nyáron elkészült, de a „polgári felhasználásra" egy évet várnunk kellett. Az Xbox exkluzivitás miatt a konzolváltozat három hónap előnyt kapott, PC-re csak valamikor szeptember környékén fog megjelenni. A bemutató a konzolverzió alapján készült, de természetesen kitérek a PC-s eltérésekre is. Értékelni értelemszerűen nem fogjuk a játékot, azzal megvárjuk a PC-s változatot, bár az igazat megvallva egy 100%-os konverzióval is meg lennék elégedve.





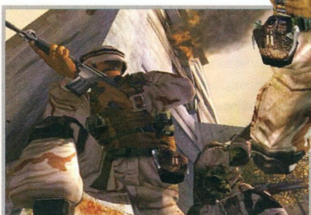
Pandemic Studios

A fejlesztőcsapat diadalútja már hat éve tart töretlenül. Olyan klasszikus címekkel büszkélkedhetnek, mint a Battlezone 2, a Dark Reign 2, az Army Men: RTS (na jó, ezzel annyira nem lehet büszkélkedni). Szinte minden géptípusra fejlesztenek (PC, Xbox, GameCube, PlayStation 2), és a legnagyobb kiadókkal dolgoznak együtt (EA, LucasArts, Activision, THQ). Jelen pillanatban a PC-s Full Spectrum Warrioron és a Battlefield-verőnek kikiáltott Star Wars Battlefronton dolgoznak. Mindkét játék ősszel várható.



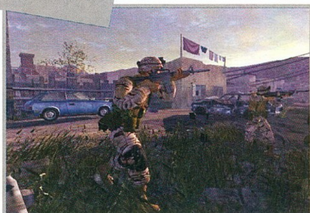
„Nincs sör, nincsenek kurvák, az emberek lőnek ránk. Teljesen olyan, mint Portsmouth."
Ismeretlen brit katona Irakról

Mi az, hogy nem lehet lőni? Igaz a hír, legalábbis abban az értelemben, ahogy azt eddig megszokhattuk. A játékban nincs FPS nézőpont, nem vehetjük át teljesen az irányítást egyetlen katona felett sem. Két négyfős osztagot irányíthatunk (lesz olyan küldetés, amelyikben egy harmadik is hozzánk csapódik). Mi az osztagparancsnokok szerepét töltjük be, mindössze a parancsokat adjuk ki, melyeket az embereink habozás nélkül végre is hajtanak. Át akarunk menni egy utcán? Megtehetjük, de ne csodálkozzunk, ha a túloldalról Mohamed, az arab szabadságharcos Kalasnyikov gépfegyverével szépen lekaszálja az egész osztagot. Valós harci szituációkban az olyan egyszerű feladat, mint átkelni az utcán, komoly előkészítést igényel. Fedezékről fedezékre kell haladnunk, a két osztagnak egymást kell fedeznie. A négyfős osztagból mindenki tudja a dolgát, senkinek sem



kell a szájába rágni, hogy márpedig kedves Jack, vesd földre magad, ha lőnek rád, és légy olyan jó fiú, lőj már vissza. Ezeket a feladatokat az embereink teljesen önállóan elvégzik helyettünk, nekünk az a dolgunk, hogy kidolgozzuk azt a stratégiát, melynek segítségével veszteség nélkül teljesíthetjük a küldetést. Mindössze azt a zónát adjuk meg, amelyiket az embereinknek figyelniük kell. Arra gyanakszunk, hogy a szemközti ablakból orvlövész nyit tüzet? Semmi gond, megparancsoljuk az egyik emberünknek, hogy tartsa szemmel az ablakot, és abban a pillanatban, hogy valaki megjelenik ott, annak lőttek (a szó legszorosabb értelmében). Az automata fegyverek mellett kétféle kézigránát (füst és repesz), valamint 40 milliméteres, M203-as gránátvető alkotja az arzenálunkat (persze csak korlátozott számban). Bizonyos küldetésekben lehetőségünk lesz tüzérségi támogatást, illetve légi csapást kérni, ehhez azonban először is meg kell „festenünk" a célpontot, vagyis meg kell adnunk a pontos koordinátákat a főparancsnokságnak.

Ki van velünk, és ki van ellenünk? Az osztag négy, különböző képesítéssel bíró katonából áll. A csapat élén az osztag vezetője áll, ő kezeli a GPS-t és a rádiót (ezen keresztül kapja küldetés közben az eligazítást). Rajta kívül tartozik a csapathoz még egy nehézgéppuskás, egy mezei lövész, valamint egy gránátspecialista. Ők négyen egységet alkotnak, együtt mozognak, fedezik egymást, közös a lőszerkészletük. Amennyiben egyikük megsérül, a csapat veszít a harcértékéből, hiszen a sebesülteket nem szabad hátrahagyni. Amikor eltalálják az egyik bajtársunkat, akkor meghatározott időn belül el kell látnunk a sebét (különben elvérzik), valakinek a hátára kell vennie, majd a lehető legrövidebb időn belül el kell juttatnunk egy kötözőhelyre. Itt aztán perceken belül „helyrepofozzák", mehet vissza harcolni. A játék vége felé lehetőségünk lesz lézeres irányzékú mesterlövészpuskával felszerelt Rangerek irányítására is. Ezek a különlegesen kiképzett katonák olyan pontosan lőnek, hogy a fedezék mögé bújt ellenséget is képesek leszedni feltéve, ha nem tartják őket folyamatos tűz alatt. A gyalogság mellett a híradókból jól ismert haditechnika is színre lép. A légi támogatásról az Apache harci helikopterek gondoskodnak, az ő feladatuk lesz a







gon. A páncélosok ellen RPG-vel (Rocket Propelled Gun) harcolnak, de a robbanás a gyalogos katonákra nézve is veszélyes lehet. Nem hiányozhatnak a szovjet érából ismerős T-72-es páncélosok és a BMP-k sem, de nem ezek leküzdése lesz az elsődleges feladatunk. Találkozhatunk viszont a C&C Generalsból jól ismert

A legjobb golfozó fekete, a legjobb repper fehér, Franciaország önteltséggel vádolja Amerikát, a németek nem akarnak háborúzni... Az egész világ megőrült!

páncélozott járművek és a harckocsik kiiktatása. Az Apache-ok mellett a Bradley páncélosok is kiveszik a részüket a harcokból (az első iraki háborúban a Bradley-k több iraki páncélost semmisítettek meg, mint az Abrams tankok). A gyalogság szállításáért a páncélozott Hummvee-k a felelősek, de a tetőre szerelt gépfegyver segítségével komoly támogatást is képe-



sek nyújtani. Sajnálatos módon (és a realitás érdekében) ezeket a járműveket nem lesz lehetőségünk vezetni, csupán támogató szerepet kaptak az FSW-ben.

Nem kell félteni persze a másik oldalt sem, a zekisztáni rezsim katonái is alaposan felkészültek a harcokra. Az egész városban ott vannak: a tetőkön, az ablakok mögött, az utcai barikádok fedezékében várják a „megszállókat". A mezei arab harcos Kalasnyikov gépfegyverrel van felszerelve, sokak szerint ez az egyik legjobb fegyver a vilá-

Technikai egységgel, amely nem más, mint egy páncélozott teherautó, melynek a platójára gépágyút szereltek. Az ellenfelek végre nem hülyék, nagyon értenek a városi hadviseléshez, szinte mindig fedezékbe bújnak, és gyakran visszavonulnak. A legtöbb esetben csak úgy tudjuk őket legyőzni, ha a két osztagunk 100%-osan együttműködik (míg az egyik zárótüzet zúdít az ellenséges állásra, addig a másik csendben oldalba kapja a fedezék mögött lapuló harcosokat).

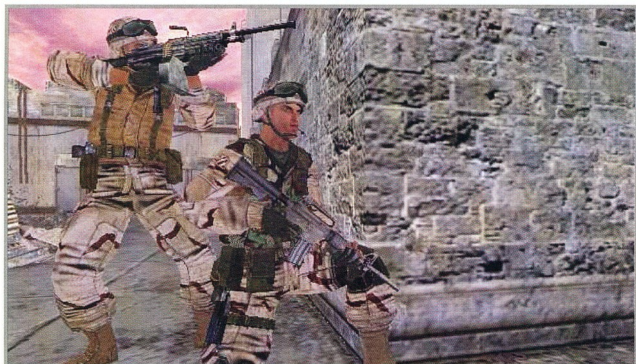
Újra szól a Havok! Azt hiszem, grafikailag nem lehet okunk a panaszra, véleményem szerint jelenleg Xboxra az FSW az egyik legszebb játék (támogatja a HDTV-t, a 16:9-et és a Dolby 5.1-et), de PC-n is megállja a helyét, még ebben a formában is. A karakterek modellje példaértékű, nincs két egyforma katona, más az arcuk, a ruházatuk



és a felszerelésük. Az animációkkal sem volt semmi gond: ahogy a sebesültet felvette a földről a társa, azt a mozdulatot tanfolyamokon oktatni lehetne ezzel a játékkal (a Havok fizikai motornak köszönhetően itt is működik a rongybabahatás). A rommá lőtt városkép változatos, soha nem volt az az érzésem, hogy már jártunk ott egyszer. Az apró részletek még jobban kiemelik a játék kidolgozottságát, a tömegsír mellett keselyűk mászkálnak, le-



gyek zümmögnek, az egyik emberünk elhányja magát. A diktátor palotájában gyönyörű terek, gondozott kertek és a szélben hajladozó pálmafák látványa fogad. A gyárcsarnokban vascsövek mögött találunk fedezéket, az olajfinomítóban hordókat boríthatunk fel, a diktátor páncélozott autóját nem fogja a kézifegyver. Ehhez vegyük még hozzá az életszerű lövés- és robbanáshangokat, a hangulatos zenét (az a Machinehead készítette, aki a Black Hawk Down film bizonyos zenei betétjeit komponálta). A küldetéseket nagyon jól rakták össze, szinte soha nincs üresjárat, mindig történik valami (lezuhan egy felderítőgép, túszokat kell megmentenünk, segélyszállítmányok útvonalát kell biztosítanunk...). A mentések is érdekesen lettek megoldva, csak bizonyos pontokon menthetjük el az állást. Ez még nem is lenne különleges, de lesz olyan lehetőségünk is, melyben nem kell az utolsó mentésponttól újra végigjátszanunk a küldetést, hanem a program által automatikusan felvett filmet lejátszva megkereshetjük azt a pontot, ahol hibáztunk, majd onnan folytatva korrigálhatjuk a hibát.



És a PC-s változat? Arra bizony még néhány hónapot várnunk kell. A fejlesztők szeptemberi megjelenést ígértek, de mint tudjuk, ebben az iparágban ez nem Szentírás. Azt viszont már most lehet tudni, hogy a PC-s verzióban több küldetés, nagyobb felbontás, átalakított irányítás (egér és billentyűzet) és továbbfejlesztett multiplayer lesz. Ez egyelőre kimerül a kooperatív játékban, de a fejlesztők a jövőben megjelenő FSW játékokban már szeretnék az egymás elleni küzdelmeket is viszontlátni. A Full Spectrum Warrior az ősz egyik nagy sikervárományosa lesz, borzasztóan szurkolok neki, hiszen siker esetén a kiadók talán ráébrednek, hogy nemcsak a Quake 45-ből vagy a C&C Generals 23-ból lehet pénzt kihozni.

Mocsy

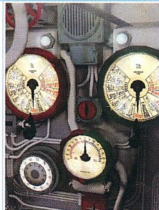




SILENT HUNTER III

INFOBOX

Kategória: tengeralattjáró-szimulátor • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** www.silent-hunteriii.com



- dinamikus motor
- megváltozott látvány
- rengeteg új lehetőség
- realisztikus mozgás

A Silent Hunter 2 két évvel ezelőtti sikere után idén végre újra felbőgnek a szirénák a fedélzeten, a másodtiszt pedig elkiálthatja magát – „MERÜLÉS!". A Ubisoft ősszel megadja a lehetőséget az elszánt játékosoknak, hogy irányításuk alá vonják harmadszor is a tengerek legfélelmetesebb ragadozóit, a tengeralattjárókat.

A harmadik részben, csakúgy, mint az előzőkben, a Második Világháború talán kevésbé ismert, de annál fontosabb hadműveletében, az Atlanti csatában vehetünk részt egy német tengeralattjáró parancsnokaként. A háború első szakaszában még csak a meglehetősen egyszerű Type II-es hajóval vághatunk neki a végtelen óceánnak, de ahogy egyre előrébb haladunk a hadjáratban, úgy kapjuk majd az újabbnál újabb tengeralattjárókat egészen a félelmetes Type XXI-es típusig.

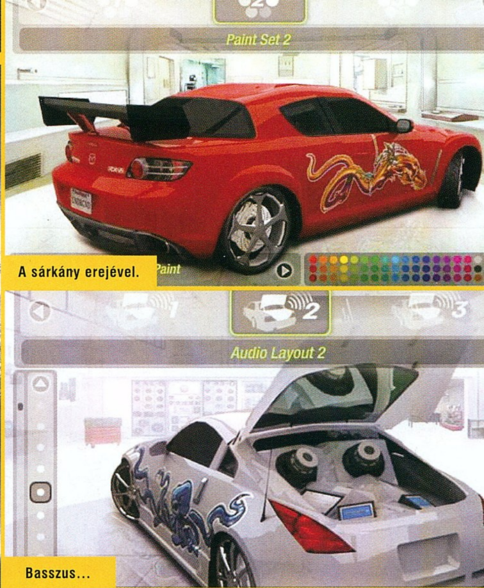
Maga a hadjárat hasonló lesz az előző részhez, de szerencsére kiegészítették egy dinamikus motorral is, így minden újrajátszáskor egyedi élményben lehet részünk. Ami az új Silent Huntert első ránézésre megkülönbözteti az előző részektől, az a csodálatos grafika. A hajók, a tengeralattjárók és a repülőgépek minden eddiginél tökéletesebb másolatai lesznek az eredeti harci gépezeteknek, a saját U-bootunk parancsnoki hídján pedig már 3D-s legénység figyeli minden szavunkat. Eltűnt a második rész lapos, egész képernyőt betöltő, meglehetősen illúzióromboló műszerfala is, és a helyére már teljesen háromdimenziós, tekergethető, tologatható és kapcsolgatható panelek kerültek. A legszebb változás mégis a tenger megvalósításában történt: a modern videokártyáknak és a shader technológiának köszönhetően a hajónk körül örvénylő tenger felszíne szinte tökéletes. A járművek körül a víz fodrozódik, tajtékot vet, a robbanások és a rombolók kereső reflektorai tükröződnek felszínen, csakúgy, mint maguk a hajók és az északi területek hatalmas jéghegyei. Azt persze már említenem sem kell, hogy a csatahajók 400 mm-es gránátjai óriási gejzírek kíséretében csapódnak a vízbe.

A sikerhez azonban édeskevés egy „kis" grafikus javítás és egy hármas szám a dobozon. Tudják ezt a fejlesztők is, és épp ezért még rengeteg olyan új lehetőséget építettek be a játékba, amiről eddig álmodni sem mertünk. Az egyik legérdekesebb, hogy matrózaink mostantól nem csak egy számként jelennek meg a statisztikai képernyőn, hanem minden embernek saját neve, beosztása, rangja és kitüntetései lesznek! Sőt mi több, a bevetéseket túlélő katonák folyamatosan fejlődnek, és egyre nagyobb hatásfokkal látják majd el a munkájukat: a szonárkezelő messzebbről és pontosabban azonosítja majd az angol hajókat, a torpedós tiszt jobban céloz, a navigátor pedig ügyesebben követi majd a helyzetünket a stratégiai térképen. Lehetőségünk lesz továbbá átcsoportosítani a legénységet a kritikus pillanatokban, például ha egy romboló mélységi bombája tüzet okozott a gépházban, odarendelhetünk egy külön csapatot (mondjuk Klaust, a szakácsot és a többi hadtápost), akik a gépészekkel karöltve sokkal gyorsabban tudják megfékezni a lángokat. Támadás esetén azonban Klaust előreparancsolhatjuk a torpedóterembe is, ahol viszont a töltőkezelőknek segíthet, így hamarabb tudunk majd újabb szeretetcsomagot küldeni a teherhajók legénységének. A fejlesztők újítottak még a hajók mozgásán is, így a felszíni járművek mozgása viharos időben már sokkal realisztikusabb lesz, valamint teljesen újraírták a sérülésmodellezést és az időjárásrendszert is. Végre lesz használható küldetésszerkesztő is a játékban, valamint többfajta multiplayer mód. A nyitott felépítésnek köszönhetően pedig minden bizonnyal modok tucatjai jelennek majd meg hozzá, akár hetekkel a megjelenés után.

És hogy mikor is kerül a boltok polcaira a Silent Hunter 3? Ha minden igaz és nem jön közbe semmi, akkor szeptember végén, november elején már kihajózhatunk Wilhelmshaven kikötőjéből, hogy periszkópunkkal célba vegyük a Liverpoolba tartó szövetséges konvojokat.

neuro





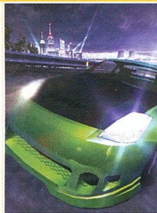
A sárkány erejével.

Basszus...

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

INFOBOX

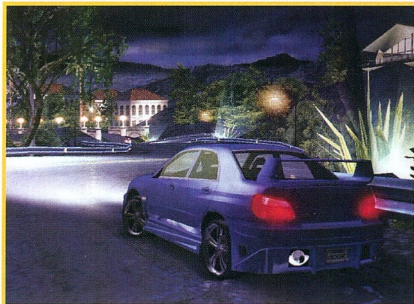
Kategória: autóverseny • **Kiadó:** EA Games • **Fejlesztő:** EA Black Box Games • **Web:** www.ea.com



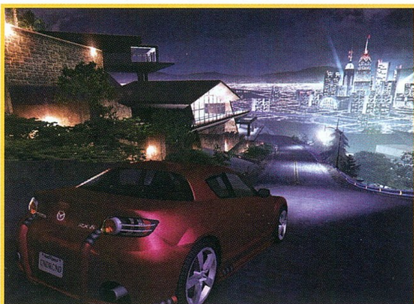
- 7 milliárd kombináció
- nagyobb szabadság
- új típusok

Az Electronic Arts kanadai székhelyű Black Box csapatát talán teljesen felesleges bármelyik hímnemű játékostársamnak bemutatnom. Mivel azonban szép számú hölgyolvasó is érintett ebben a témában (nem is hinnék uraim, hogy mennyien!), ezért a kedvükért elmondanám, hogy a legsikeresebb NFS részek megalkotása az ő nevükhöz fűződik. A '94-es első epizód még az EA és a Pioneer Productions közös gyermeke volt. Valahogy az EA akkoriban nagyon jól megérezte, hogy a szimulátorban fuldokló játékosoknak szükségük lehet egy ilyen, felemás autós játék benzingőzös levegőjére, amelyben egyszerre vagyunk „szimulálva és árkádosítva" is (ilyenkor a korr. nagyon örülhet :-). Mivel az első részből szép számmal sikerült értékesíteni, ezért nem meglepő a tény, hogy eddig az EA nem is nagyon osztozott az aranytojást tojó tyúkon senkivel sem. Miért is tenné? Hiszen csak az Undergroundból, több mint 5 millió példány kelt el, és kisebb forradalmat indított el több kontinensen. Világszerte érezhetően megugrottak a tuningfelszerelések iránt érdeklődők száma, és már nagyon fel sem tűnik egy-egy Zsiguli alján a túlvilági fényt árasztó, korántsem széria-felszerelésnek minősülő neoncső.

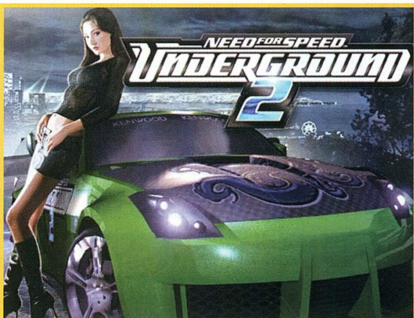
A szerelőaknában. Az 1982-ben alapított EA fejlesztőit és marketingeseit mindenképpen dicséret illeti, hiszen nem jut eszembe egyetlen játék sem a Final Fantasyn kívül, amelyik megért volna ennyi epizódot. Nem mondom, hogy sikerült mindig újat letenni az asztalra, de ha egy újabb NFS rész jelent meg, akkor még a legmegrögzöttebb RPG-rojongók is titokban elmerültek az újabb önfeledt száguldás nyújtotta élvezetekben. Az E3-on bemutatott felspannoló trailer után az ember rögtön rájön arra, ami amúgy is nyilvánvaló, hogy menő sportautókra, a szabadság érzésére és topmodell alkatú leányzókra mindig van igény. Ez volt az Underground egyik fő titka is. Persze csupán ezzel a híres elődd még nem lett volna akkora durranás. Mint tudjuk, az ördög a részletekben lakozik. Már a Street Rod óta köztudott, hogy az egyszeri játékos mást sem imád jobban a nőkön és a száguldáson kívül, mint az órákon át tartó pepecselést a virtuális garázsában. Itt aztán csak a képzelet szab gátat a vadabbnál vadabb formáknak és ötleteknek. Ráadásul mindezt egy csepp olajfolt és görcsbe rándult derék nélkül megtenni külön öröm. Nem lesz ez másként a folytatásban sem. Az ígéretek szerint az optikai fejlesztések közel kétszerese lesz elérhető az új autós őrületben, és ezáltal elérhetővé válik a döbbenetesen nagynak tűnő 7 milliárd kombináció. Az újdonság erejével fog hatni, hogy motorháztetőnk és ajtóink már olló formában is nyithatóvá tehetők. A már megszokottnak mondható vizuális és teljesítménynövelő tuningokon kívül autónk hangtechnikáját is felfejleszthetjük a totális süketség határáig. Hogy ennek mi értelme van, azt egyelőre jótékony homály fedi, de hogy végső megítélésünkben és stíluspontjaink növekedésében szerepe lesz, annyi bizonyos. A játék folyamán több mint 30 licencelt kocsi áll majd a rendelkezésünkre, melyek közül az igazán ütős darabokat csak a játék legvége felé kaphatjuk meg. A régi kedvencek, mint a Mitsubishi, a Nissan, a Toyota, a Ford, a Volkswagen, a Mazda csak kis ízelítő a program által kínált típusokból. A képeket elnézve egyből észrevehető, hogy a játék motorja is alaposabb fejlesztésen esett át. A garázsban megtekinthető autónk végre már tényleg teljesen élethűnek hat, és a zavaró pixelhegyek is eltűntek. Sajnos, ez magukról a pályákról nem mondható el annyira. Tipikus NFS-betegségnek ér-



zem a szalagkorlátok puritánságát, az épületek egyszerűségét és a háttér alacsony textúraminőségét. Ha viszont figyelembe vesszük azt, hogy maximális grafikai beállítások mellett is képes lesz az elődhöz hasonlóan egy 2 GHz-es Celeron és egy erősebb videovezérlő társaságában elszaladgálni, akkor máris érthetővé válik a dolog. Hiába, az EA nem csak az elit számára fejleszt, és ez meglehetősen tiszteletre méltó üzletpolitika, mindamellett, hogy ez nekik is kőkemény érdekük.



Garázsból ki, kettesbe be. Miután úgy érezzük, hogy a mi járművünk a legmenőbb, és készen állunk a megmérettetésre, akkor nincs más hátra, mint az adrenalinnövelő versenymódok közül választani. A már jól ismert kör-, gyorsulási és farolási versenyeken kívül örömteli újdonságként üdvözölhetjük, hogy sokkal, de sokkal szabadabban autózhatunk képzeletbeli városunkban, mint azt eddig tehettük. A hatalmas város ugyanis öt főbb részre tagolódik, de az egyes részek könnyen elérhetők a különféle levágásoknak és rejtett utaknak köszönhetően. Minden egyes kerületnek megvan a maga egyedi légköre. Egyes helyeken lassabb a forgalom, máshol gyorsabb, néhány helyen javítják az útburkolatot, vagy nemes egyszerűséggel elterelik a forgalmat. Az útburkolat minősége is drasztikusan eltérhet a megszokottól, így egészen más vezetési technikára lesz szükségünk majdnem minden egyes kerületben. (Nekünk, magyaroknak ez nem fog gondot okozni, mivel útjaink állapota olyan, hogy folyamatosan „patch-elik", mégis erősen emlékeztet valami bugos alfára...) Ha ez még nem nehezítené meg eléggé a dolgunk, akkor a rejtélyes megfogalmazású „egyéb környezeti veszélyek" biztosan megdolgoztatják koncentráló képességünket. Egyes NFS részekben már benne volt, más részekből kivették az időjárási elemeket. Bevallom, én mindig imádtam szakadó esőben vagy szálingózó hópelyhek közt versenyezni, de tudom, hogy sokan nem kedvelik az alapvetően árkád játékokban az ilyen környezeti effektusok meglétét. A városi forgalom nyüzsgése után akár próbára tehetjük képességeinket a sokkal keményebb hegyi szerpentineken is. Rendhagyó módon versenyhelyzetek egyik pillanatról a másikra kialakulhatnak, hiszen mindenki „valaki" akar lenni a nagyvárosi forgatagban, és a versenymódok gyakorlatilag az utcán érhetők el. Ahhoz azonban, hogy mi legyünk a legek, az esetenként vérverítékes győzelem gyakran nem lesz mindig elég. Vasparipánk külleme legalább annyira fontos lesz, mint az ülés alá rejtett NOS palack. Ahogy kezdjük szép „gyorsan" felfedezni a várost, úgy szembesülhetünk az egyre technikásabb riválisokkal, akiket ha nem vagyunk képesek legyűrni, akkor azt bizony hírnevünk bánhatja. A megszokott márkákon kívül (Momo, Kenwood, Venom, Koni, StreetGlow stb.) még több száz sebességünket, kormányozhatóságunkat, úttartásunkat növelő upgrade elérhetővé válhat. Egy ilyen típusú programból nem hiányozhat a többjátékos üzemmód sem. Az EA ígéretei szerint most sem fogunk csalódni a multiplayer lehetőségében, hiszen a szokásos egyszemélyes mód mellett helyi hálózatban is próbára tehetjük magunkat, továbbá az igazi finomságot a világhálón történő küzdelmek jelentik majd. Az igazi profik neve külön helyen lesz elérhető, ahová csak bizonyos számú pont elérése után léphetünk be, és mérhetjük össze vezetési tudásunkat a világ bármely pontján élőkkel. (Szívből remélem azért, hogy nem fogják kihagyni az osztott képernyős mókát sem a játékból.)



Érdekesség



Ahogy azt fentebb már említettem, a tuning-láz hazánk ifjait is megfertőzte picit. Jó példa erre az a Zala megyei úriember (Husz Gábor), aki szinte csodát művelt egy lassan veterán autónak számító KGST klasszikussal. A borsfai lakhelyű NFS rajongó egy 20-as éveit taposó Zsiguli-kombit alakított át, amolyan magyar módra. Azt hiszem, példája valahol követendő, mert higgyétek el, az „autócsodába" beülve az ember hajlamos azt hinni – a töméntelen audiovizuális fejlesztésnek köszönhetően –, hogy egy magyar Underground 1,5-be csöppent.



Ülés, tükör, biztonsági öv. Hogy ezt a finomságot mikor kaparinthatjuk meg, az egyelőre még bizonytalan. Mindenesetre az EA szóvivője szerint ez év végén már biztosan készülhetünk az újabb ínhüvelygyulladásra. Az esztelen száguldás örömeit természetesen nemcsak mi, PC-tulajok élvezhetjük, hanem a PlayStation, Xbox, GameCube, és GBA masinákkal rendelkezők is bátran kezdhetik gyűjteni zsebpénzüket. Végezetül még annyit hozzáfűznék, hogy az Underground forradalma nem hinném, hogy megismétlődhet, de hogy ismételten nagyon jól elleszünk vele egy-két hónapig, az szinte bizonyos.

Tinman





Egy kidőlt, kettő maradt.

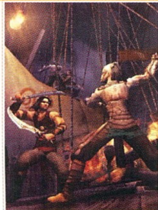


A troll ellen a földön nem sok esélyünk van...

PRINCE OF PERSIA 2

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** www.prince-of-persia.com



- Sands of Time-motor;
- továbbfejlesztett AI;
- felturbózott harci rendszer

Az ötlettelenség szülte újrafeldolgozás- és folytatásmánia általában igencsak lagymatag végeredménnyel kecsegtet. Klasszikus példa erre a Frogger, melynek reinkarnációja már teljes 3D-ben csillogott-villogott – és bár a küldetéseket finoman szólva sem bonyolították agyon, a lélek teljesen kiveszett belőlük. A Prince of Persiának köszönhetően szerencsére ellenpéldát is felhozhatunk: az annak idején több formátumon – köztük PC-n – megjelenő játék néhány folytatás és konzolos átirat után jó néhány évre eltűnt a számítógépes palettáról, hogy aztán tavaly karácsonykor a remekbeszabott The Sands of Time-ban térjen vissza közénk. A fejlesztők kiküszöbölték mindazokat a bosszantó hibákat, amelyeket a Prince of Persia 3D-ben tapasztalhattunk, így az eredeti szellemiségét megőrző, de minden téren a mai igényeknek megfelelő alkotást tehettünk fel a polcunkra. Ennek fényében talán nem fog meglepni senkit a bejelentés: a Ubisoft ezzel még korántsem érzi befejezettnek a sorozatot.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Közeleg a folytatás. Az idei E3-on nagy dirrel-dúrral beharangozott „második rész" persze valójában inkább a Sands of Time folytatásának, mintsem az egész sorozatának tekinthető – éppen ezért az egyelőre roppant egyszerű Prince of Persia 2 elnevezés pusztán munkacím, mely várhatóan a megjelenésig változni, vagy legalább egy alcímmel bővül fog.

A jelenleg homályba burkolózó történetről annyi információ szivárgott ki, hogy kereken hét év telt el az előző felvonás óta – hercegünk pedig ez idő alatt némiképp megkomolyodott és tapasztaltabbá vált, így most „öreg róka" módjára néz szembe az újabb kihívásokkal.



...viszont a nyakára ugorva már egészen más a helyzet!

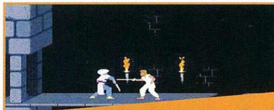
Technikai megvalósítás. „Ami egyszer jól működött, azon ne változtass!" – tartja a mondás, de hogy a rohamosan fejlődő játékiparra ez mennyire igaz, azt csak az idő döntheti el. A Ubisoft mindenesetre ezt az elvet követve ezúttal is a Sands of Time motorját hasznosítja, természetesen némileg azért feltuningolta azt. Így történhet meg, hogy a már eddig is tökéletesnek (na jó, közel tökéletesnek) mondható grafikán tovább csiszolnak, és még inkább kiemelt figyelmet fordítanak az apró részletekre. Az E3-on vetített demó egy tengeri pályán játszódott, ahol a herceg egy hajón, szörnyű vihar közepette küzdött meg az ellennel – a beszámolók szerint

olyan eredménnyel, hogy a járókelők tátott szájjal bámulták a kivetítőt. Ugyancsak érdekes, hogy az egyes helyszínek közötti várakozási időt is sikerült nullára redukálni, ezáltal kiküszöbölték a tavalyi program egyik legzavaróbb hibáját, mely még az erőművel rendelkezőket is képes volt kis időre kizökkenteni a játék menetéből.

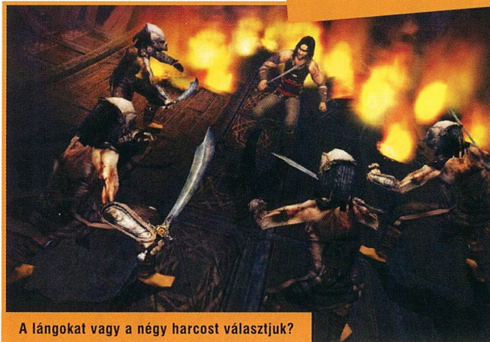
Megújult harci rendszer. A Ubisoft alkotógárdája saját bevallása szerint leginkább az összecsapások kivitelezésével nem volt megelégedve: egy idő után túlontúl egyhangúnak érezték a felkínált harcmódokat. Ez volt a fő oka annak, hogy a cselekményt most időben egy kicsit későbbre helyezzék, amikor hercegünk már nem tejfelesszájú kalandorként, hanem kellő izomzattal felvértezett, rettenthetetlen harcosként küzdhet

Prince of Persia

A hercegnek az eredetileg Apple II-re megjelent programban szerelmét kell kiszabadítani a gonosz Jaffar karmaiból, miközben persze jó pár őrrel és akadállyal kerül szembe. A 2D-s oldalnézeti csoda 1990-ben költözött át a PC-k képernyőjére, hogy hódító útját aztán további részekben folytassa.



„Az egyik új kombó közé tartozik, hogy vetélytársunkat hátulról megragadhatjuk, és vagy keresztülszúrva testét vethetünk véget szenvedésének, vagy nyakát szeghetjük."


A lángokat vagy a négy harcost választjuk?

meg az elé kerülőkkel. Azért persze nem kell rögtön Conan, a barbárra gondolnunk, de a férfivá érett főszereplő mindenesetre sokat tanult az évek során, hogy fürgén mozgó, kíméletlen kardforgatóként térjen vissza, aki – ha kell – egyetlen jól irányzott csapással vagy vágással leteríti az ellent. Az pedig már nem újdonság, hogy egyszerre akár többekkel is küzdhetünk, amit bizony ők is kihasználnak (értsd: nem várják meg, míg egyesével kaszabolunk, hanem minél többen rohannak le).

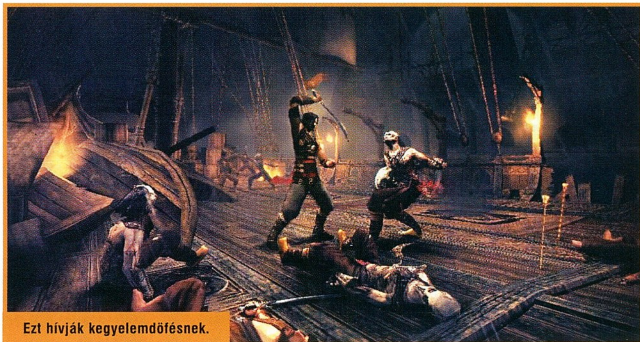
Az egyik új kombó közé tartozik, hogy vetélytársunkat hátulról megragadhatjuk, és keresztülszúrva testét vethetünk véget szenvedésének, vagy nyakát szeghetjük. Az élettelen tetemet szükség esetén megragadhatjuk, és pajzsként használhatjuk. Ez a fajta kegyetlenség kétségkívül jól mutat a képernyőn, ám ismét felveti a fentebb vázolt kérdést: vajon az új Prince of Persiának sikerül-e megőriznie valamicskét az eredetiből, vagy a név nem lesz több pusztán elkoptatott márkajelzésnél? Nos, ha a Sands of Time kiállta a próbát, reménykedhetünk a legjobbakban – ha pedig mégsem jönne össze a dolog, legrosszabb esetben is egy jó akciójátékkal leszünk gazdagabbak.

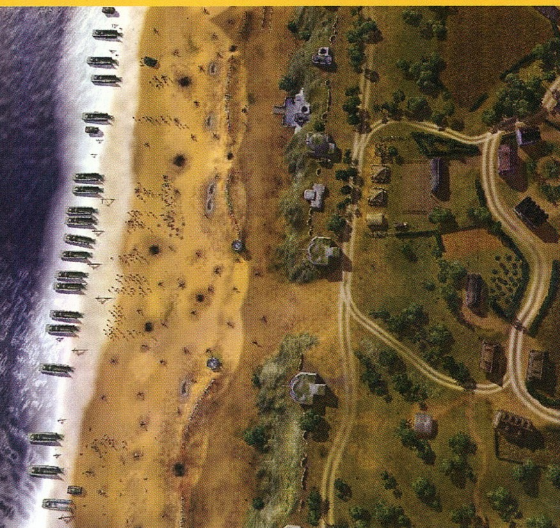
Méretes ellenfelek. A riválisok jelentős része ugyan hozzánk hasonlóan ember lesz, ám a pályák során előfordulhat, hogy néhány méretesebb darabbal is összetalálkozhatunk. A tetőtől talpig páncélozott, óriási troll kivégzése például egyértelműen (és vélhetően szándékosan) a Gyűrű szövetsége-film Mória-beli összetűzésére emlékeztet: a bemutatott videóban a herceg felkapaszkodva a lényre hátulról, a nyakán próbál meg halálos sebet ejteni – a dolgot persze nehezíti, hogy a szörny nem nézi ezt különösebben jó szemmel, és megtesz mindent, hogy „lerázza" a nem kívánt jövevényt. Mint ez jelzi, természetesen az ügyességi feladatok sem halványulnak el: a hajós pályán például nem csak a kardcsapások elől kell elhajolnunk, de a becsapódó tűzgolyók is komoly veszélyt jelenthetnek. A továbbfejlesztett AI szintúgy okozhat nehézségeket. Azt máris felejtsük el, hogy a velünk szembe kerülők bágyadtan nézik küzdelmünket – ha kell, a fenti trollhoz hasonlóan ők is taktikáznak, elvégre éppúgy az életükért küzdenek, mint mi.

Interaktív környezet. A Return of the King remekül példázta, hogy a hack 'n slash-ekben hogyan lehet a környezeti tárgyakat is hasznosítani. Ebből tanulhattak a Ubisoftnál is, ugyanis a játékosok legnagyobb örömére hasonló lehetőségek garmadáját kínálják fel. Így például felpattanhatunk kötélre, és azon keresztül himbálózva, Tarzan módjára juthatunk el egyik oldalról a másikra. A Sands of Time-ból ismerős, „The Dagger of Time"-nak nevezett megoldást lecserélték egy időlassítóra (lásd még: Max Payne és Enter the Matrix). Ezt bekapcsolva a környezetünk csigalassúsággal cselekszik, míg mi eredeti sebességgel haladhatunk tovább, mintha mi sem történt volna.

Karácsonyi ajándék. A bejelentés, hogy a játék még idén karácsonykor megjelenik, teljesen hihetetlennek tűnik – mindenesetre mivel ezúttal kész engine-nel dolgoznak, és a téli időszak számít gazdasági szempontból a legjövedelmezőbbnek, könnyen lehet, hogy igaznak bizonyul. Azt viszont csak remélni lehet, hogy ebben az esetben nem elkapkodott, később hetente újabb patch-ekkel jelentkező „csodát" kapunk, hanem egy valóban nagyszerűre sikeredett akció-ügyességi játékot, mely a Sands of Time hagyományait folytatja, több területen felül is múlva azt.

SzB


Ezt hívják kegyelemdöfésnek.





D-DAY

INFOBOX

Kategória: taktikai stratégia • **Kiadó:** Monte Cristo Multimedia • **Fejlesztő:** Digital Reality • **Web:** www.d-daygame.co

A hazai Digital Reality háza táján meglehetősen nagy a sürgés-forgás. Még alig ült el a por a februárban megjelent "Afrika Korps vs. Desert Rats" játékuk körül, július végén máris újabb fejlesztésük lát majd napvilágot. Az AKvsDR rendkívül pozitív nemzetközi és honi fogadtatása után kíváncsian ültünk le beszélgetni Daubner Tamással, a D-Day producerével.

GAMER: Az utóbbi időben nagyon sokat hallani rólatok. Számunkra elképzelni is nehéz, hogyan tudtok ilyen rövid idő alatt ennyi játékot elkészíteni.

Dauby: A Platoonnal elindítottunk egy folyamatot, melynek gyümölcseit az AKvsDR aratta le. Már az AK előtt világos volt számunkra, hogy szeretnénk még elidőzni a II. Világháború környezetében, és az elkészített alapokra egy újabb játékot fejleszteni. A D-Day koncepciója tehát már jóval az AK vége előtt megszületett, és a fejlesztése még annak befejezése előtt megindult. Célunk mindenképpen az volt, hogy nyárra megjelenhessen egy olyan játék, mely még jobb, még több stratégiai lehetőséget nyújt.

Ezek egy részéről már hallottunk valamit, de engem kifejezetten érdekelne, hogy milyen újdonságokat tudtatok belerakni ebbe a játékba!

Rengeteg mindent. :) Az utászok most már képesek aknákat telepíteni és épületeket robbantani, ezek a lehetőségek leginkább többjátékos módban, egymás ellen okoznak majd kellemetlen meglepetéseket, de az egyjátékos mód taktikai tárházát is kellőképpen elmélyítik. A játékos rendelkezik bevethető ejtőernyősökkel is, akiket az ellenséges vonalak mögé ledobva ütős szabotázs-akciókba kezdhet (pl. ellenséges járműveket lophat el, és hátba kaphatja a beásott védelmet). A többjátékos módok közé integráltuk a népszerű CTF-et és most már akár 8-an is játszhatnak egymás ellen. Sőt, akár ugyanazzal az oldallal (pl. Szövetséges vs. Szövetséges) indulhatnak ütközetbe! A célközönséget is igyekeztünk kiszélesíteni, ezért választható 4 nehézségi szint van a játékban. Nagyon sok új egység - Királytigris, Panther, Flammenpanzer, Jumbo, Churchill Crocodile, B52-es bombázók, siklórepülők, rakétavetős gyalogos, tisztek stb. – jelent meg, és ezeket külön rendszereztük is egy Enciklopédia menüben. A küldetések is a legérdekesebb ütközeteket dolgozzák fel, 1944. június elejétől egészen augusztus végéig. A játékosok olyan ismert ütközetekkel és helyszínekkel találkoznak majd, mint a Pegasus-híd („A leghosszabb nap" című filmben szerepelt) mellé ledobott siklórepülők, a Merville-i ütegek semlegesítése vagy a június 6-i partraszállás. Említhetném még Sainte-Mere Eglise (szintén ugyanaz a film) csatáját, az Operation Cobra véres ütközetét vagy a sorsdöntő Falaise Pocket hadműveletet.

Ezek szerint a játék célja nem csak a szórakozás, hanem - ha fogalmazhatok így – az oktatás is?

A D-Dayt elsődlegesen szeretnénk játéknak tudni. Viszont tagadhatatlan tény, hogy nagyon sok energiát fordítottunk a történelmi hűség elérésére. Először is sikerült megszereznünk az egyik legnagyobb szervezet, a Normandie Mémoire (**www.normandimemoire.com**) támogatását: kellő mennyiségű háttéranyagot biztosítottak nekünk célunk eléréséhez. A lehető legtöbb anyagot integráltuk a játékba, így a már említett Enciklopédia mellett sok soha nem látott archív videofelvétel, tömérdek fénykép és veteránok által írt hiteles eseménynapló került a játékba. A D-Day legérdekesebb színfoltját azonban mindenképpen a veteránok elbeszélései alkotják: velük szintén a szervezeten keresztül vettük fel a kapcsolatot, és aztán pedig videóra vettük visszaemlékezéseiket. Ezekből aztán mini-dokumentumfilmeket készítettünk, melyek hihetetlenül megdobják a játék hangulatát!

Ez igen eredeti ötlet! Biztos vagyok benne, hogy sokan már csak ezért is megveszik majd a játékot, azonban a magyar változatról is beszéljünk. Mikor jelenik meg itthon a játék?

Ismerve a hazai viszonyokat, mindig próbálunk valami többletet nyújtani a játékosoknak, hogy vásárolják meg a terméket. A D-Day esetében a játék a világpremierrel (német megjelenés) egy időben, július végén kerül a boltokba teljes magyar szinkronnal és nagyon kedvező áron.

Köszönjük az interjút, és sok sikert kívánunk a játékhoz itthon és külföldön is! A D-Day játéktesztjét a következő számunkban olvashatjátok.



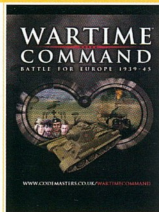




WARTIME COMMAND

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** 1C Company • **Web:** www.codemasters.co.uk



- pontos történelmi és technikai hűség
- több mint 100 küldetés
- 4 nemzet

2004. és 2005. a második világháború éve lesz. Idén a partraszállás, jövőre pedig a győzelem 60. évfordulója köszönt ránk, és ezt a ziccert természetesen a játékkiadók sem hagyhatják ki. Háborús stratégiai játékokkal lassan Dunát lehetne rekeszteni, és első pillantásra a Wartime Command sem tűnik ki a többi közül. Ha azonban jobban beleássuk magunkat az információkba, hamar rájövünk, hogy valószínűleg ez lesz az eddigi legjobb világháborús stratégiai játék, amelyik megjelent PC-re.

Ha valaki manapság háborús stratégiával szeretne játszani, két lehetősége van: egyszer ott vannak a csillogó-villogó, gyönyörű grafikával megalkotott, de buta mesterséges intelligenciával rendelkező, és mindennemű történelmi hűséget nélkülöző RTS-ek, valamint a csúnyácska, de történelmileg pontos, és kiforrott AI-val felvértezett körökre osztott játékok. Mint látható, egyik sem az igazi, és a nagy játékdömpingben az ilyen programok gyorsan eltűnnek a süllyesztőben. A Wartime Commandról eddig megjelent információk alapján azonban úgy tűnik, hogy megszületett egy játék, amelyik egyesíteni tudja a két kategória minden előnyét.

A fejlesztő 1C Company már bizonyította rátermettségét a katonai játékok piacán az IL-2 Sturmovikkal. A kiadott képek, videók és leírások alapján már látszik, hogy minden eddiginél pontosabb képet kapunk a háborúban használt fegyverek és járművek előnyeiről és hátrányairól. Nincs többé 10-20 lövedéket elviselő harckocsi, tehetetlen, csak töltelléknek használt gyalogság és tüzérség. A Wartime Commandban bizony elég egyetlen lövés a Shermannak a Panzer IV lövegéből, és már lángol is. A program pontosan számon tartja minden egyes katonánk morálját, életerejét, a cipelt felszerelés súlyát és persze lőszereinek számát. Mivel az egyes egységek statisztikája ilyen pontos, az már nem is meglepő, hogy a bevetések előtt személyesen állíthatjuk majd össze minden egyes katonánk fegyverzetét. Az is biztos, hogy a csatákat túlélő bakák tapasztalati pontokat kapnak majd, de az előléptetésekről és a fejődési rendszerről még nem jelent meg semmi értékelhető anyag.

A pontos történelmi és technikai hűség mellett az orosz fejlesztők természetesen a grafikát sem hanyagolták el. A játék alapját az IL-2 Sturmovik grafikus motorjának egy erősen feljavított változata adja majd, amelyik már a repülőgép-szimulátorban is elképesztően szép tájképeket varázsolt a monitorra. A Wartime Command azonban még magasabbra emelte a mércét, és így az összes tank, ágyú, páncélautó és katona a legtökéletesebb másolta lesz az eredetinek. Az effektek is tökéletesek lesznek: a fákat kidönthetjük, a tüzérségi gránátok tölcsért robbantanak a földbe, a házak pedig összeomlanak vagy kigyulladnak, mikor Vaszilij Popovics őrmester telibe találja őket a T-34-es ágyújával. Nem is vesztegetek több szót a grafika méltatására, nézzétek meg inkább a mellékelt képeket...

Az 1939. és 1945. közötti időszakban több mint 100 küldetésben vehetünk részt, a lengyelországi villámháborútól kezdve a sztálingrádi csatán keresztül egészen Berlin elestéig. A játszható nemzetek listája a már megszokott négyes lista: Németország, Nagy-Britannia, az Egyesült Államok és a Szovjetunió. A hadjáratokon kívül természetesen lesz multiplayer mód is történelmi csatákkal és kitalált küldetésekkel egyaránt.

Sajnos még legalább négy hónap van hátra a Wartime Command megjelenéséig, de már most borítékolhatom, hogy szeptemberben új fejezet kezdődik a háborús stratégiai játékok történetében.

neuro





Az árnyékban biztonságban leszünk, egy ideig.

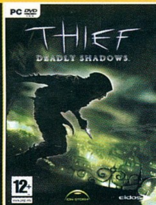


A múltban mindent más színben látunk..

THIEF: DEADLY SHADOWS

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Fejlesztő:** Ion Storm • **Web:** www.thief3.com



- A korábbiaknál lényegesen szebb grafika, kidolgozott történet, sok új interaktív lehetőség

Aréna:

Tom Clancy's Splinter Cell 84%



Thief 2 – The Metal Age 88%



System Shock 2 91%



És megérkezett... Végre kezünkben tarthatjuk a művet, melyről éveken át alig hallottunk valamit, sőt, olyan pletykák is felbukkantak, hogy a projekt végleg eltűnik a süllyesztőben. A borúlátásra minden okunk megvolt, hiszen időközben a Thief-játékokat fejlesztő Looking Glass Studios csődbe ment, a munkatársakat elbocsátották, és látszólag ez jelentette a történet végét. A tavalyi E3-ról szóló tudósításokban láthattunk ugyan némi real time tolvajkodást, de ez is kimerült néhány percnyi, rossz minőségű kézi kamerás felvételben, és az Eidos továbbra sem adott hivatalos információkat. Tény, hogy a sorozat harmadik része mindvégig a Deus Ex 2 árnyékában maradt, még fejlesztését is leállították ideiglenesen a „nagytesó" kedvéért. Aztán a Deus Ex 2 tapasztalatai alapján a rajongók nagy része már megjelenése előtt leírta a Thief folytatását, ugyanis előbbi program, talán a történetét kivéve, minden tekintetben csalódást okozott a rajongók többségének, a párhuzam pedig túlságosan nagynak tűnt a két szoftver között. Ugyanolyan engine, egyidejű programozás konzolra, részben ugyanazok a fejlesztők... Aztán május 23-án, több halasztást követően az Ion Storm munkája a boltokba került, a korábbi tervtől eltérően végül Thief: Deadly Shadows néven. És hogy beigazolódtak-e a játékkal kapcsolatos előzetes félelmek? Nos, mindjárt kiderül!

Nagyító alatt a történelem. A Thiefet fejlesztő cég története bizony igen vaskos téma (talán önálló cikk lesz belőle egyszer), azonban mégis úgy érzem, a teljesség kedvéért néhány fontos tudnivalót mindenképpen meg kell osztanom veletek, még mielőtt e játékteszt eredményeinek komolyabb elemzésébe belemerülnénk.

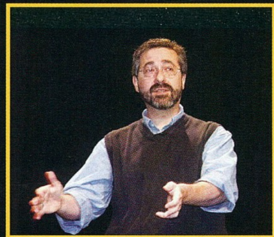
A nyolcvanas évek legvégén létezett egy bizonyos Blue Sky Productions nevű fejlesztőcsapat, amely a korábban már több játékban is bizonyított Warren Spectorral együttműködve lefektette a napjainkra legendásnak számító Ultima Underworld alapjait. Idő közben az említett cégből Looking Glass Studios lett, melynek igazgatói pozícióját 1996-ra már Spector töltötte be. A vállalkozás sikert sikerre halmozott, s tizenegy év leforgása alatt olyan mesterműveket tett le az asztalra, mint az Ultima Underworld I.-II., a System Shock I.-II., továbbá a Flight Unlimited-, és Thief sorozatok. Ezek a szakmai elismerésen túl természetesen komoly pénzt is hoztak a konyhára, a fejlesztőcsapat ennek ellenére mégis többször került csődközeli helyzetbe, majd a nagy múltú Looking Glass 2000-ben, nem sokkal a Thief 2 befejezése után végleg bezárta kapuit. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy Warren Spectort az Ion Storm austini részlege tárt karokkal várta, ő pedig ragaszkodott régi kollegáihoz, és tovább dédelgette terveit. Így bár a Thief 2 Gold már nem készülhetett el, Warren addig erősködött, amíg végül kiharcolta a Thief, továbbá a Deus Ex folytatásának lehetőségét az Eidosnál.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Warren Spector

A ma már legendás Warren felsőfokú tanulmányait az austini Texas Egyetemen végezte, ahol a diploma sikeres megszerzése után tanársegédként helyezkedett el. Néhány hónap elteltével azonban mellékállás után kellett néznie, mert a tanszék csökkentette óráinak számát, abból a fizetésből pedig nem tudott megélni. A lehető legjobbkor jött ezért a Steve Jackson Games ajánlata, melyet el is fogadott, és aktív szerepet vállalt a TOON: The Cartoon című szerepjáték munkálataiban. Életének következő állomása a TSR kiadó volt, ahol Dungeons and Dragons modulok készítőjeként tevékenykedett. Majd amikor 1989-ben Richard Garriot, az Origin alapítója megkereste, hogy vegyen részt a Wing Commander és az Ultima univerzum megalkotásában Warren rábólintott, és végleg felhagyott oktatói tevékenységével. A '90-es évek közepétől már a Looking Glass Studios igazgatója, annak későbbi csődje óta pedig az Ion Storm sorait erősíti.



A tolvaj harmadik eljövetele. Annak ellenére, hogy egy legendás fejlesztő és társai kezdtek hozzá egy nem kevésbé magasztalt játék folytatásához, az Eidos mindvégig amolyan mostohagyermekként kezelte a projektet. Nem került sor hivatalos bejelentésére (csak akkor, amikor a szoftver már lényegében teljesen készen volt), a Thief 3 weboldala a legutolsó pillanatokig nem tartalmazott semmi érdemlegeset, továbbá éveken át ugyanaz a 4-5 rajz, valamint egyetlen árva és semmitmondó pre-alfa minőségű kép keringett közkézen. Végül is lehetne mondani, hogy ez így tisztességes, és nem már akkor beetetni a jó népet, amikor még csak félig van kész a játék (á la Half-Life 2). Ugyanakkor az is igaz, hogy a milliós nagyságrendű rajongótábor elvárásaira talán jobban kellene figyelni. Ráadásul a kiadót a profit mozgatja, ennek érdekében pedig áldozatokat kell hozni (pl. marketingkampány), aminek az Eidos finoman szólva nem tett eleget. A Thief 3 rendre nem jelent meg az E3 alkalmával (sem), és bármelyik fejlesztőt kérdezték, mind ugyanazt a mondatot ismételte: „köszi, a Thief folytatása remek lesz, de hogy mikor, azt még korai lenne megmondani".

A Thief első része annak idején sokkolta a játékostársadalmat. Minden tekintetben olyan forradalmi megoldásokat hozott, hogy az egyetlen ismerős elem jószerivel csak a belső nézet volt benne. Ezen túl azonban fenekestül felforgatta mindazt, amit addig a „rendes" akciójátékokról gondoltunk. Ki látott már azelőtt olyan FPS-t, amelyikben bonyolult történet van, minél lassabban, sőt észrevétlenül kell közlekedni, minden egyes mozdulatot előre át kell gondolni, és a játék akár a nélkül is végigjátszható, hogy egyetlen ellenfelet megölnénk... Nos, a Thief pontosan ezt valósította meg! Karakterei, képi világa, sajátos fegyverei és hangulata egyedülállóvá, mondhatni halhatatlanná tették. Az eredeti alapjáték koncepciója szerint a történetben Garrettet, egy mestertolvajt kell alakítanunk, mégpedig egy sötét hangulatú városban, ahol több különböző népcsoport él egymás mellett, bár nem mindig a legnagyobb egyetértésben. Szimpatikus, hogy Garrett nem a jól bevált pozitív hős, aki hiperszuper képességekkel van felvértezve. Ő bűnöző, aki lopásból él. Ezen túlmenően azonban vannak pozitív tulajdonságai, jelleme pedig igazából olyan, mint a játékosé. Válhat véres kezű gyilkossá, de lehet csendesen-, és másokkal (főképpen az ártatlanokkal) szemben korrektül viselkedő alak is, aki nem okoz nagyobb kárt, mint amennyit „munkája" feltétlenül megkövetel.



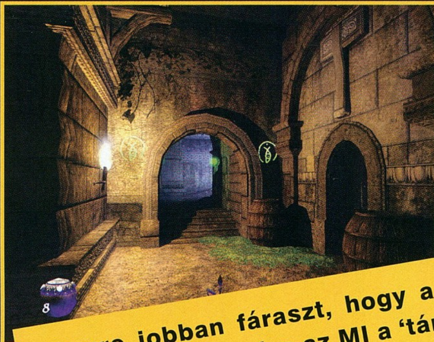
Az elmúlt évek során állandóan figyelemmel követtem a hazai és külföldi fórumokat. A vélemények abban a tekintetben túlnyomórészt egyeztek, hogy mivel az előző részek olyannyira zseniálisak voltak, ezért már az is bőven elég, ha a folytatás csak eléri a korábban megszokott színvonalat. Legutóbb, a bemutató alkalmával magam is úgy zártam soraimat, ha az ígéreteknek akár a negyede is teljesül, akkor már elégedettek lehetünk. Nos, lássuk a tényeket!

A történet. Eredetileg ide hosszabb, elemző szöveget szántam, de aztán rájöttem, hogy igazából nincs értelme kivesézni a történetet. Részben azért, mert nem akarom senkitől sem elvenni a felfedezés varázsát, másrészt pedig, mert néhány oldallal arrébb Mocsy is hegesztett egy tuti végigjátszást a játékhoz. Annyit azért szeretnék kiemelni, hogy a történet szempontjából a készítők minden korábbinál jobban kitettek magukért! Alapvetően nekem az előző két résszel sem volt különösebb gondom, akadtak azokban is érdekes fordulatok, meglepetések, de valahogy mégsem állt össze a kép. Úgy fogalmaznék, hogy miközben a fő cselekményszál végig adott volt, nem éreztem kereknek az események menetét, nem kovácsolódtak össze a történések egységes egésszé, inkább tűnt a játék egymással többé-kevésbé összefüggő küldetések gyűjteményének (ez különösen igaz az első részre). Ezúttal viszont már más a helyzet, nagyon odafigyeltek minden apróságra. A történet kilenc nap eseményeit meséli el, s megvan benne mindaz a „fűszer", ami az igazán jó történetekhez szükségeltetik. A cselekmény elején Garrett mindennapi életébe csöppenünk, amint éppen „munkáját végzi", s majd csak ezt követően pörögnek fel az események. Hirtelen felbukkanó régi barátja bizonyos, nagy jelentőségű tárgyak eltulajdonítására kéri a tolvajt, aki e feladatot el is vállalja, akkor még nem sejtve, milyen zűrbe keveri ezzel saját magát. Később, a küldetés teljesítése után nem sokkal titokzatos körülmények között gyilkosság történik, melynek elkövetésével Garrettet gyanúsítják meg, így hamarosan az egész város rá fog vadászni. A nyomozás most már az ő túléléséhez is szükséges, azonban nem mentes viszontagságoktól, és a sötét erők baljós fenyegetésétől. Végül kiderül a félelmetes és néhol csavaros igazság, de hogy mi, azt nem árulom el, majd meglátjátok:)!

A város és a pályák felépítése. A készítők igen nagy figyelmet szenteltek ezúttal a város kialakításának, hiszen ez voltaképpen minden tevékenységünk színtere. Nagyon valósághű, hogy küldetésünk sok esetben innen indul, és ide is érkezünk haza, csakúgy, mintha mindennapi életünket élnénk. A City nagyon jól felépített, öt fő kerületből, azon belül pedig igen sok kisebb egységből áll. Valamennyi városrész



sajátos jellemzőkkel bír, így van például gazdag negyed, kikötő vagy piactér. Ugyanakkor a település alatt, a csatornarendszerekben és a barlangokban is laknak különös csoportok. A város lakói között összesen öt kasztot lehet megkülönböztetni. Pár szót mindenképpen megérdemelnek, hiszen jellemzőik a történetet végigkísérik, sőt, befolyásolják is.



A hammeriták kissé fanatikus, amolyan vaskalapos közösség. Egy „Építő" nevezetű istennek hódolnak, hozzá imádkoznak, és szigorúan szervezett rendben, templomszerű épületekben élnek, a hívatlan látogatókat pedig nagyon nem kedvelik. Komoly hívei a technológiai innovációnak, s ennek megfelelően a legkülönbözőbb gépek tömkelegével veszik magukat körül. Különleges, óangol stílusú beszédüket hallgatni ezúttal is hatalmas élmény!

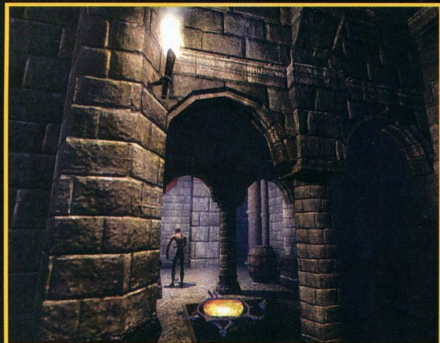
A pogányok érdekes, ugyanakkor nem túl bizalomgerjesztő népség. A föld alatt, illetőleg parkokban, vagy a városszéleken élnek, jellemzik őket az ősi rítusok, a sámánisztika és a mágia gyakorlása, a természet szeretete, valamint vonzódás a kabalákhoz. Az ő istenük „Trickster", akinek néha áldozatot is bemutatnak, vagy kegytárgyakat ajánlanak fel számára. Ők sem tűrnek idegent soraik között, ugyanakkor időnként nekik is meggyűlik bajuk az „alvilág" egyes szereplőivel. Nyelvük szintén jellegzetes, néha alig érthető, tört, vidéki angol:).

Az események alakulása során mindvégig fontos szerepet játszó keeperek talán a legszimpatikusabbak. Ők is eléggé szervezett, a külvilágtól rejtett életmódot folytatnak, azonban az előbbiekhez képest jóval racionálisabbak, sokkal inkább hisznek a tudományos tényeknek, mint a vallásnak vagy ősi rítusoknak. Gyakorlottak viszont a varázslatok és a jövendőmondás terén, ami – mint a történetből is kiderül – igen jelentőssé teszi őket.

„Egyre jobban fáraszt, hogy a fejlesztők nagy része számára az MI a 'támadó viselkedés', vagy a tamagocsi-szerű karakterek programozásának szinonimájává vált. Ennél azonban a játékok szereplőinek lényegesen több emberi tulajdonságot kellene tudniuk felvonultatni, még egy olyan játékban is, mint a Sims. Éppen ezért tekintjük jelenleg is egyik legfontosabb feladatunknak a következő generációs, NPC-interaktív MI programozását." W.S.

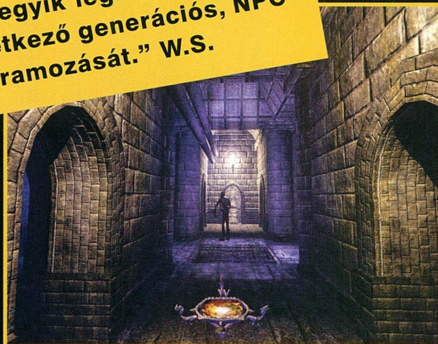
A negyedik kaszt a városi polgároké. Itt ugyanúgy találunk gazdag, ékszerekben járkáló nemeseket, mint egyszerű lakosokat, vagy éppen alja népséget.

Végül természetesen nem hagyhatjuk ki a városi csendőrség már korábbról is jól ismert díszes tagjait, akik mind-mind csak arra várnak, hogy végre lecsaphassanak az olyan pokolfajzatokra, mint Garrett.



Még talán annyit megemlíteném, hogy találkozunk patkányokkal, cicával, illetőleg csatornalakó, és egyéb szörnyetegekkel, valamint zombikkal is. A bestiákat tanácsos elkerülni, ugyanis elpusztításuk sokszor szinte lehetetlen.

A város egyébként a maga valójában nagyon szépen kidolgozott, látszik, hogy kemény meló áll mögötte. Az épületek stílusa különböző, vannak terek, parkok, szűk utcák és sikátorok, csatornarendszer, valamint minden egyéb helyszín, ami egy városban általában megtalálható. A házakba (persze azért nem mindbe) tetszőlegesen betörhetünk értékes tárgyakat és információkat lelve. Ami a pályákat illeti, úgy érzem, szavunk sem lehet, mert az előző játékok hagyományait nagyrészt megtartva ezúttal is szinte annyiféle helyszín van, ahány küldetés (leszámítva persze a kötelező városi portyákat), mindegyiknek van saját karaktere, és jellegzetes hangulata. Külön kiemelném pozitívumként, hogy a korábbi részekben megismert helyszínek egy része feltűnik ezúttal is, miközben a játék mégsem ismétli korábbi önmagát. Nagy élmény, hogy újra járunk az óratoronyban és a háztetőkön, a föld alatti világban, a hammeriták szentélyeiben, a kikötőben, a temetőben, sőt, látjuk a börtönt is! Az emlékezetes helyek közül kifejezetten felhívnám mindenki figyelmét az árvaház pályára. A fórumok egyértelmű favoritja, melyet egyenesen a Silent Hill sorozat kórházas helyszíneivel tesznek egyenlővé. Aki tudja, miről van szó, azt hiszem, pontosan érzi e kijelentés súlyát! Dicséret illeti a tervezőket, akik esetenként nagyon összetett, érdekes pályákat kreáltak, noha az engine ezúttal közel sem enged akkora tereket megjeleníteni, mint a korábbi.



A fizika. A Thief 1-ben bemutatkozott Dark Engine egyik jelentős újítása volt, hogy bár nagyon alapszinten, de képes volt bizonyos fizikai törvényszerűségek leképzésére. Nem állíthatom, hogy mindez túl komolyan befolyásolta a játékmenetet, azonban annak alakítására mégis alkalmas volt. Ha például egymásra pakoltunk ládákat, akkor fel lehetett rajtuk mászni egyébként elérhetetlen helyekre, vagy akadályt tud-

A Thief: Deadly Shadows gépigénye

Mindenképpen szeretném megosztani veletek tapasztalataimat, mert e játék esetében úgy látom, különösen észnél kell lenni a beállítások tekintetében. Elmondanám, mire kell figyelni. Először is a játék DirectX 9.0b-t igényel. Ezzel nincs gond, a CD-n rajta van. Melegen ajánlott továbbá a legfrissebb detonator, vagy Catalyst driverek telepítése (előbbinél az 56.72-estől fölfelé, utóbbi esetében pedig kizárólag a 4.4-es verziónál jobb jöhet szóba). GeForce tulajok megint csak előnyben (lásd: Painkiller, Far Cry, valamint a jövőben S.T.A.L.K.E.R., illetve Unreal 3.0), ugyanis az NVIDIA és Garrett nagyon jó barátok. A minimum szinthez 256 MB RAM-ot írnak, de szerintem inkább az 512 MB ajánlott, továbbá legalább 600 MB virtuális memória is szükségeltetik. A processzor-követelményről nem szól a fáma, én nagyjából olyan 1,6-1,8 GHz-es P4 környékére saccolom. Nagyon fontos tudni, hogy a játék NEM fut a következő operációs rendszereken: Windows NT 4.0, Windows 98, Windows Millennium Edition és Windows Server 2003. Ez lehetőségeinket voltaképpen az XP-re redukálja, mivel a Win2000 inkább irodai alkalmazásokra jó. Ajánlom továbbá, legyetek nagy figyelemmel a driver-beállításokra is, különösen GeForce 4-es kártyák esetében. Nekem ugyanis az anisotropic filtering olyan szinten lassította le a játékot, hogy még 640x480-ban is veszettül szaggatott. De természetesen az élsimítás is számíthat! Ja, és futtatás előtt zárjatok be minden egyéb alkalmazást (vírusirtó, ICQ stb.)!

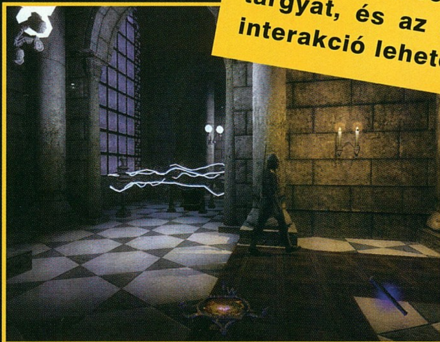


tunk képezni segítségükkel az ellenfelek számára. A ládákon kívül még a használati tárgyakat lehetett mozgatni, bár ennek hasznát annak idején sem igazán láttam. Ezeket az objektumokat fel lehetett venni, azonban ha nem képviseltek értéket, legfeljebb eldobni tudtuk, hogy eltereljük velük valamelyik őr figyelmét. A régi fizikai modellezésnek volt egy olyan korlátja, hogy a testek eséskor csak egyetlen sík lap mentén, előre kiszámolt röppályán tudtak mozogni. Ez néha nagyon bénán nézett ki, bár a fejlesztőket meg kell védenem. Egyrészt azért, mert akkoriban még ez is komoly újításnak számított, másrészt pedig ügyeltek legalább a gravitációra, tehát a lépcsőre dobott test, még ha síkban is, de leszánkázott a mélybe, és nem lebegett a levegőben. Hála az Unreal Engine-nek, a Thief 3 már fejlett fizikai környezetet alkalmaz. Végre bekerült a programba a rongybaba technológia, továbbá a rendszer képes egységesen kezelni a különböző objektumokat is. Kissé tanácstalan vagyok viszont a rutin eredetét illetően, mert a látottak alapján meg voltam róla győződve, hogy amit látok, az a Karma engine (ez szerves része amúgy az Unreal Engine 2.0-nak). A híradások azonban ezzel ellentétben a Havok motorjának felhasználásáról szóltak. Nos, nem tudnám egyértelműen megmondani mi az igazság, az viszont biztos, hogy mind a Painkillerben, mind pedig a Max Payne 2-ben látott fizikai rendszer (ami elvileg szintén Havok típusú) nagyságrendekkel jobban teljesít. Ezek színvonalát tehát a Thief 3 megoldása biztosan nem múlja felül (talán mert még korábbi verzió?), de azért nem rossz. A fizikai lehetőségek kiszélesedésével egyébként a játékmenet is előnyére fejlődött, izgalmasabb lett, de erre majd a grafika elemzése során még részletesebben is kitérek.

„Nagyon várom azt a pillanatot, amikor képesek leszünk egy teljes világot valós időben szimulálni, az összes részlettel együtt, amit csak az emberek el tudnak képzelni, beleértve valamennyi használati tárgyat, és az összes élőlénnyel történő interakció lehetőségét!" W.S.

A hangok. Gondolom, nem mondok újdonságot azzal, hogy a hangrendszer a Thief játékok központi eleme. Olyan tényező, amelyik, ha nem működik megfelelően, akkor gyakorlatilag az egésznek nincs értelme. Szerencsére azonban ezzel eddig sem volt gond, és az új rész is hűn követi a hagyományokat. A Thief 3 esetében különösebb áttörésről ugyan nem tudok beszámolni, de ami hallható, az korrekt, és szépen illeszkedik a játékmenethez. Nagyon szimpatikus, hogy a készítők az előző két rész számos hanghatását részben vagy egészben átvették, így hamar elragad bennünket az a jól eső nosztalgikus érzés, amelyet az előző két rész emléke kelt. Megmaradtak a zárnyitás, a léptek és a különféle anyagból készült felületek zörejei, ugyanaz a jól ismert dallam fogad valamely feladat teljesítésekor, illetve az értéktárgyak eltulajdonítása pillanatában szintén a régi csilingelést hallhatjuk. Külön öröm volt tapasztalni, hogy számos szinkronszínész vállalt újra szerepet a csapatban, akik ezúttal is az őröket, vagy a női nem képviselőit alakítják. Az összhangzás koncepciója maradt a régi, a küldetések alatt baljós, feszültségfokozó aláfestő sávokat hallunk. Sőt, ezúttal olyan elemek is megjelennek a repertoárban, mint például a zongora, s ez igen nagyot dob a játékélményen. Ami talán még újításként értelmezhető, az a különféle lények néhol erősen nazális vokalizálásának maximálisan szónikus interpretációja:). Kiemelném például a város alatti csatornarendszerben csörtető pokolfajzatot, amely – ha észrevesz – valami halál ke-







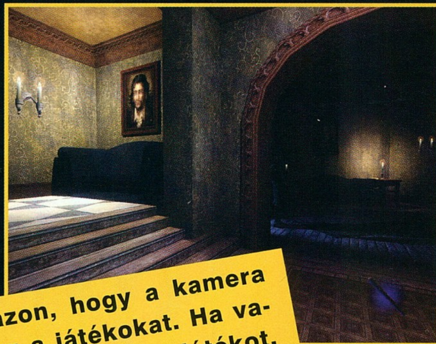
gyetlen hangot ad. Keveredik abban mindenféle állatfajta, szerintem kábé ilyesmit hallanánk a robbanás pillanatában, ha az állatkertre ledobnánk egy atombombát. De említhetném példaként a gyógyintézet falai között tántorgó-rángatózó figurákat is. Többször előfordult, hogy mentem szép csöndben a sötét folyosón, erre hátulról hirtelen rám sózott egyet a monszta, de olyan extrabrutális, hörghurutos üvöltés és visítás kíséretében, hogy az infarktus kerülgetett! És ha már itt tartunk, bizony a gólemektől hasonlóan kirázott a hideg, monoton, agresszív mormogásuk szintén nagyon durva!

Fegyvertár. Általánosságban el lehet mondani, hogy a fegyverarzenál a korábbiakhoz képest nem sokat változott. A régi kellékek közül megmaradt a fémfejű, a tüzes, a vizes, a zajkeltő, a moha-, és a gáznyílvessző, valamint a jó öreg ólmosbot. Van továbbra is robbanó akna, gázbomba és vakítóbomba. Eltűnt azonban a kínálatból a gáz-robbanóakna, a „lassú esés ital", a „gyorsaság ital", a „kémlelő szem" (ennek szerepét Garrett mechanikus szeme vette át, amellyel viszonylag jól lehet zoomolni), a „békabestia-tojás", és nincs kötél-, illetve szőlőinda nyílvessző sem, ugyanis ezek helyébe a falmászó kesztyű lépett. A kardot pedig ezúttal már a tolvajhoz jobban illő, rövidebb tőr helyettesíti. A különböző folyadékok közül ezúttal is rendelkezésünkre áll az életerő-ital és a szentelt víz. Új, és jól használható eszköz az olajos flaska, amelyet menekülés közben kell földhöz vágni, minek hatására a mögöttünk loholó ellenfél szépen elhasal, mi pedig kényelmesen meg tudunk lépni. Fontosnak tartom jelezni, hogy most is vásárolhatunk a küldetések előtt felszerelési tárgyakat, ez azonban nincs automatikusan felajánlva számunkra. Ha valamit szeretnénk megvenni, először el kell adnunk valahol a lopott holmit, majd a pénzzel irány egy bolt, ahol mindabból válogathatunk, ami éppen raktáron van. Sokan reklamálták amiatt, hogy a cuccok túl drágák. Egyetértek, de ez legalább óvja a játékmenetet. Ha lehet egy tanácsom, egy-egy küldetés előtt vásároljatok be, mert a pályákon ezúttal sokkal kevesebb felvehető cucc van, és ha nem vagytok kellően felszerelkezve, nagyon megnehezíthetitek a saját dolgotokat!

Thief: Deadly shadows pro – külcsín és belbecs. Arra gondoltam, hogy a könnyebb áttekinthetőség kedvéért külön szólnék arról, melyek azok a jellemzők, melyeket az előzőekhez képest a játék legnagyszerűbb újításainak tartok, és melyek ezzel szemben a negatív jellemzők. Nézzük először a pozitívumokat.
A legnagyobb változás természetesen grafikai téren következett be. A fejlesztők jó érzékkel sarokba hajították az öregecske Dark Engine-t, és helyette az Unreal 2 megoldását licencelték. Mielőtt ennek kivesézésébe kezdenék, szeretném jelezni, hogy a maga idejében a Dark Engine maga volt a csoda! Amellett, hogy grafikai színvonala a korhoz képest szerintem teljesen jó volt, olyan hatalmas tereket jelenített meg, aminek tekintetében tán azóta sem akadt párja. Az Unreal Engine nem tesz lehetővé ilyen nagy helyszíneket, viszont egészen durva, valós idejű fény-árnyék rendszerrel, szép textúrákkal, és ami nagyon fontos, magas (az előző motorhoz képest 25-ször magasabb) poligonszámmal kápráztatja el a játékost.
A külföldi fórumok egy része nagyon elmarasztalta a Thief 3 grafikáját, amivel egyáltalán nem tudok egyetérteni! Én például nem sűrűn találkoztam még ilyen durva, normal mappingre építő technikával, amelyik a textúrák nagy részének egészen élethű, érdes jelleget kölcsönöz. Szerintem egyes fényeffektusok is szuperek, különösen a már említett, DirectX 9-es glow nyerte el a tetszésemet, amely szórt fényességet eredményez a tárgyak felszínén, de az ablakon átszűrődő holdfényben megcsillanó porszemek is pazarul néznek ki! Az épületek végre nem nyolc poligonból állnak, a fal soha nem egyetlen

Vihar az Ion Stormnál?

Nemrégiben szárnya kaptak olyan hírek, melyek szerint Warren Spector és barátai letették a lantot, és távoztak az Ion Storm kötelékéből. Azt már régóta sejteni lehetett, hogy valami nem stimmel a cég háza táján, ugyanis a Deus Ex 2 nagyon nem váltotta be a hozzá fűzött komoly reményeket, ez pedig az Eidos fejeseit sűrű homlokráncolásra késztette. A csapatból még a Thief: Deadly Shadows kiadása előtt távozott a projekt vezetője, aki annak idején rengeteg hangulatos elemet építtetett a Thief: The Dark Project, és a Thief II: The Metal Age című játékokba. Az Eidos úgy kommentálta a történteket, hogy „csak" a Thief 3, illetőleg a Deus Ex 2 munkálataira annak idején pluszként felvett 20-25 embert eresztették szélnek, Warrent azonban természetesen nem rúgták ki. Ennek ellenére több forrás tudni véli, hogy Spector – bár nem tették ki a csapatból – mégis elment magától. Hogy mi az igazság, azt hiszem, hamarosan kiderül.



„Túl kellene lépnünk azon, hogy a kamera pozíciója határozza meg a játékokat. Ha valaki megtekint egy belső nézetes játékot, azonnal azt rámondja, hogy 'shooter', holott a szimulált világ dolgaival történő interakciónak nem csak abban kellene állnia, hogy meglövünk mindent, ami mozog." W.S.

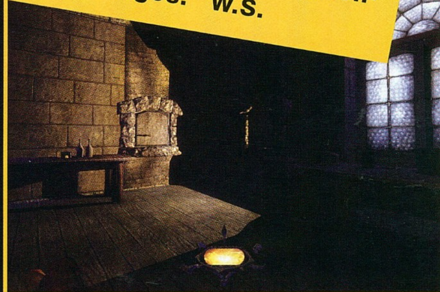




„Azt remélem, hogy a fejlődés során a jövőben az olyan típusú szoftverek esetében, mint a GTA3, a Thief, a The Sims vagy a Deus Ex, sokkal nagyobb szabadságot tudunk biztosítani a játékosnak a környezetükkel való interakcióra, mint ez a jelenlegi helyzetben lehetséges." W.S.

textúra. A srácok láthatóan vették a fáradtságot, és ha kellett, akár téglasoronként rajzolták a házak falait, vagy a kőből épült monstrumokat. Egyszóval, nekem a grafika nagyon bejött, annál is inkább, mert nem győzöm hangsúlyozni: ez párhuzamosan konzolra fejlesztett játék is egyben! A grafika talán legkomolyabb vívmánya a fény-árnyék viszonyok leképzése. Igaz, nem Doom 3, de azért egészen elképesztő, ráadásul erősen befolyásolja a játékmenetet is. Mostantól kezdve ugyanis egyes ellenfelek már fáklyával vagy gyertyával közlekednek. Nem tudom szavakba önteni, milyen hihetetlen élmény a sötétből szemezni egy közeledő őrrel, és parázni, vajon az általa tartott fáklya fénye megvilágít-e majd, vagy pedig árnyékban hagy. Utaltam rá, hogy a fizika nagy befolyással lehet a játékmenetre. Nos, a dinamikus árnyékrendszerrel együtt hihetetlen szabadságot ad a játékos kezébe. Előfordult, hogy a vizes nyílvesszőm elfogyott. Nem baj, nem estem pánikba, hanem fogtam magam, és szépen leütöttem az asztali lámpát, majd pedig – biztos, ami biztos – ráborítottam a széket is. A látvány egész elképesztő, mert a fényforrás minden helyzetben valós árnyékokat ad! Ezt egyébként el lehet játszani székek feltornyozásával a kandalló előtt, vagy például a kemenceajtó bezárásával is. Hatalmas feelingje van, annyi szent! A karakterek kimunkálásával kapcsolatban vegyesek az érzelmeim, mindenesetre az őrök arca, miként szájmozgásuk is nagyon aprólékosan kidolgozott, ez tény. Itt említeném meg, hogy rendkívül szimpatikus az a megoldás, miszerint most már Garrett végtagjait is látjuk. Egyrészt ez a veszélyes helyeken tényleg sokat segít kiszámítani, hová lépünk, másrészt roppant eredeti és reális! A zárak kipiszkálása során is látjuk a kezünket, s ez a művelet most már ügyességet is igényel részünkről, nem pedig pusztán idő kérdése, mint az előző epizódokban.

Szintén a legnagyobb elismeréssel kell szólnom az MI-ről. Ez újabb mérföldes előrelépés a korábbiakhoz viszonyítva, holott szerintem az előző játékokkal kapcsolatban sem lehetett túl sok okunk panaszra. A szereplők viselkedése ezúttal egészen elképesztő. Ha bármilyen csekély változást is okozunk a külvilágban (kinyitunk egy ajtót, eloltunk egy fáklyát stb.), ők mindenre reagálnak, méghozzá nem is egyformán. Az biztos, hogy amint észreveszik a furcsaságot, odamennek a helyszínre, körülkémlelnek, és fejüket vakargatva morfondíroznak azon, vajon mi történhetett. Egyesek ha-



marosan megnyugszanak, esetleg beszólnak pár poénos megjegyzést, a félősebbek viszont a biztonság kedvéért azon nyomban elmennek egy őrért, hogy értesítsék a dologról. Ha valakitől ellopjuk az erszényét, pár pillanat múlva szinte biztosan felkiált, és szóvá teszi a felfedezett jogsértést:). Az sem piskóta, hogy egyes őröknek a legapróbb zaj is elég ahhoz, hogy elszaladjanak segítségért, mások viszont nyugodtak maradnak. Magyarul, a szereplőknek teljesen különböző, programozott egyéniségük van! Ha például egy járókelő halottra talál, körülkémlel, a maga módján kommentálja az eseményeket, majd elszalad egy őrhöz, aki megkérdezi tőle mi a baj. Emberünk ezt elmondja, mire az őr megnyugtatja őt, hogy ne izguljon, nem lesz itt gond egy szál se, majd kivonja kardját, és a bejelentővel együtt visszaszalad a helyszínre. És mindez nem egy kaptafára, hanem igazán sokféle módon történhet! Mostantól kezdve egyébként ellenfeleink a vérfoltot is észreveszik, így ha nem akarunk bajt a nyakunkba, akkor bizony fel kell mosnunk magunk után egy vizes nyílvessző segítségével. Azt is jó tudni, hogy ezúttal az őrök már nem előre programozott útvonalon közlekednek, viselkedésük és mozgásuk nehezen kiszámítható. És ha már a mozgás szóba került, megemlíteném, hogy a TPS nézet hála istennek jól illik a játékmenetbe, sokszor talán még eredményesebb is, mint az FPS, a kettő együtt nagyon jól alkalmazható! Remek ötletnek tartom továbbá, hogy a város néha „éli" a maga életét, és az utcán akkor is komoly csetepaté alakulhat ki, ha nekünk kivételesen semmi közünk hozzá:).

Maximális elismerést érdemel a történet tálalása. Eleve hihetetlen mennyiségű könyv és levélke vár felfedezésre a pályákon, s némelyik egészen fenomenális! Játék közben például rendszeresen kirámoltam otthon a közvetlen szomszédaimat, beleértve természetesen a házmestert is. Az elején még kicsit nehéz volt, mert egy őr vigyázott a házra, de aztán ő az idő előrehaladtával furcsa módon elmaradt. A házmesternél talált cetliből derült ki végül kb. a harmadik portyám során, hogy az őrt nemes egyszerűséggel kirúgták, mert állandóan betört „valaki" a lakásokba:). A házmester életét amúgy eléggé megkeserítjük, hiszen szerencsétlent még zsarolják is, és nem elég, hogy állandóan meglopjuk, még a zsarolók számára a város egyik részén elrejtett pénzt is mindig lenyúljuk, még mielőtt a címzettek azt megkapnák:). Rengeteg hasonló poénnal találkozhatunk végig a játék során! Az egyes városrészekben például érdekes plakátok vannak kiragasztva a rendőrőrsök melletti falakra, megnéztem hát az





egyiket. Nos, ezekben a városőrség szólítja fel a lakosokat, hogy vigyázzanak jobban értékeikre, mert csúnya dolgok történtek az utóbbi napokban, és konkrétan adnak egy tekintélyes listát is arról, hol milyen bűncselekmény történt. Persze a felsorolás alapján azonnal magunkra ismerhetünk:)! De az sem gyenge, amikor az egyik boltos lány ki akar velünk kezdeni, és felajánlja, hogy szívesen „meglátogatna" odahaza:). Fontosnak tartom, hogy a pogányokkal és a hammeritákkal a játék során ki is lehet békülni, ami újabb, igazán interaktív elem! Ha az előírt módon kedvükben járunk, megváltozik hozzáállásuk irányunkban, és ha ezt nem sértjük meg őket (pl. nem lopunk tőlük), akkor nem támadnak meg minket automatikusan, ha valahol meglátnak. Sőt! Meg fognak bennünket védeni, ha esetleg valaki ránk akar támadni! Az is nagyon hangulatos eleme a történetnek, hogy az egyes helyszíneken talált papírok többször utalnak az előző részek eseményeire, szereplőire. Így említik például Lord Baffordot vagy Karrast! Rettentő sokat tud mindez segíteni a megfelelő beleélésben. A történet tálalásának témaköréhez szeretném mindamellett kifejezni mély megnyugvásomat aziránt, hogy hála istennek a Thief 3 elkerülte a lassan már kötelezőnek számító, és dögunalmas főszörny-csatát a történet végén. Újabb piros pont a fejlesztőknek!

Külön kell szólnom a játék kezelhetőségéről, „fogyaszthatóságáról". Említettem, hogy a történet alakulását minden küldetés előtt elolvashatjuk, sőt, ezeket Garrett maga is kommentálja saját szavaival. Az objectives menüpontban most már nem csak a feladatok felsorolása található meg, hanem tippek, hasznos tudnivalók is. Ez nagyon megkönnyíti a haladást, ugyanis az előző részek nagy hibája volt, hogy sokszor fogalmunk nem volt, mit kellene csinálni a küldetés befejezéséhez, és ehhez a megtalált dokumentumokból sem kaptunk segítséget. Ráadásul még a töltőképernyőn is mindig másféle, nagyon hasznos tippeket olvashatunk, ami egyben segít hasznosan múlatni a töltési időt. Ügyes! A tutorial végigjátszása ezúttal ugyan kötelező, de a fejlesztők ezt (is) nagyon okosan oldották meg, hiszen a gyakorló küldetés egyben már az események szerves részét képezi. Mindamellett felettébb hasznos, mert bemutatja a játékmenet újdonságait, és mivel ezekből van bőven, így legalább olyan pályán gyakorolhatunk, ahol még nem fenyeget bennünket komolyabb veszély. Lényeges szempont, hogy végre vannak megfelelő hosszúságú átvezető movie-k, méghozzá nagyon eredeti, sajátos stílusú grafikával, ami szintén a Thief védjegyévé vált. A készítők ugyanakkor némely esetben remekül dobták fel a játékmenetet sajátos ötletekkel. Szupernek tartom például az árvaház pályán azt a játékmódot, amikor az egyik páciens szemén keresztül látjuk a múlt eseményeit, és az ő bőrébe bújva kell kicseleznünk a néhai felügyelőket! Itt szeretném hangsúlyozni, hogy a Thief 3 szavatossága igen nagy! A küldetések elején magunk választhatunk a nehézségi fokozatok között, ezek azonban teljesen eltérő feladatokat, illetőleg végrehajtást kívánnak, tehát nem merülnek ki a megszokott „nagyobb sebzés, kevesebb lőszer" sémában! Nem beszélve arról, hogy a nehézségi szinteken túl is egészen más élmény játszani a pogányokkal és/vagy a hammeritákkal haragban, illetve megint más békességben!

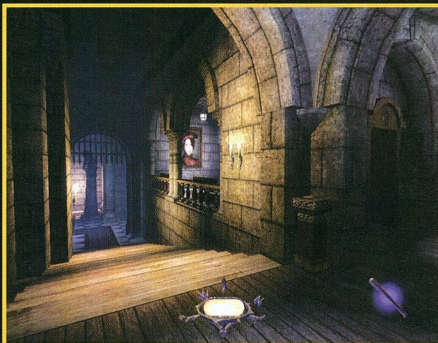
„Jó móka puzzle-ket megoldani, azonban nagyobb kihívást jelenthet egy játékban saját ötletek alapján, saját megoldások útján előrehaladni. Ez kell, hogy legyen a célunk hosszabb távon, mert ha a fejlesztők csak arra használják a megnőtt hardveres erőforrásokat, hogy még csillogóbb környezetet kreáljanak, akkor bizony bajban leszünk!" W.S.

Thief: Deadly shadows kontra – ami nem tetszett. Mint tudjuk, nincs tökéletes játék, és ez alól a Thief 3 sem kivétel. A következőkben szeretném nektek röviden összefoglalni, mi mindent kifogásolok a programmal kapcsolatban.
Először is néhány gondolat a vizuális megvalósításról. A rongybaba fizika önmagában véve nagyon kell a játékba, de ez így, ebben a formában még finoman szólva nem kiforrott. A testeknek nincs tehetetlensége, olyan, mintha gumiból lennének. Ennek megfelelően a leütött személyek lemennek hídba, vagy természetellenes módon kicsavart pózokat vesznek fel. Nem vagyok megelégedve a karakteranimációval sem. Alig látom motion capture nyomát, és magyarázatként nem tudom elfogadni, hogy a kézzel rajzolt mozgás szebb (lásd például: RtCW). A lépcsőn felugráló, vagy a talajba néha belógó, „korcsolyázó" lábú karakterek pedig 2004-ben már egyszerűen kiábrándítók! A mozgáshoz még annyit, hogy abszolút nem értem, miért vették ki az előre hajolás funkcióját, ami nagyon sokat tudna segíteni például olyan ládák esetében, melyek nehezen hozzáférhetők. De külön szeretném elmarasztalni a modellezőket is. Bizonyos, főleg női szereplők kidolgozottsága totálisan igénytelen. Ráadásul vehették volna a fáradságot, hogy kb. kétszer-háromszor ennyi fejet gyártsanak, mert vérciki, amint egy város utcáin háromnégy tökéletesen egyforma egyén jön szembe időről időre! Hiányolom továbbá ezzel összefüggésben a különböző kasztok érzékletesebb megjelenítését. Az utcán elvileg előfordulnak koldusok, szegények vagy szolgálók, ilyenekkel azonban soha nem találkozunk. Városi útjaink során az is eléggé kiakasztó, hogy az őrök folyamatosan „újratermelődnek", ami miatt a játék sokszor kiszámíthatatlanná válik. Az itt felsoroltakon túl azonban engem legjobban mégis az élő környezet grafikai színvonala sokkolt. Aki azokat a növényeket és fákat modellezte, szépen fogalmazva nem állt a helyzet magaslatán (a lombkorona néhol 2 db, x alakban összetolt textúra!), ráadásul sikerült neki ehhez a leginkább természetellenes színeket kiválasztania. Ami a környezeti elemeket illeti, nagyon hiányolom az igazán életszerű mozzanatokat a városból! Embereken kívül vannak még patkányok, meg egy árus, és nagyjából ennyi. Szerintem ebben sokkal nagyobb lehetőségek rejlettek volna! Nem is tudom, madarak, lovas kocsik, vagy bármi. Az elején még volt néhol cica, de aztán ez is elmaradt. Pedig anno ígérték például házőrző kutyát, ami tutira nagy dobás lehetett volna.



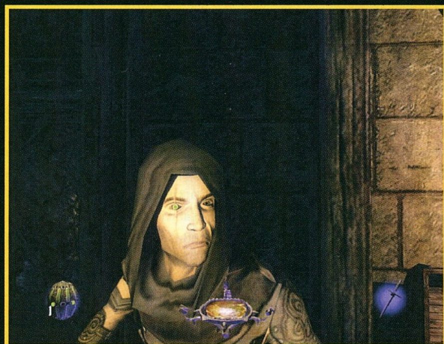
Kritikával kell illetnem a grafika egyes elemeit is. A játék DirectX 9-et kíván, de ezt némi fényeffektuson kívül (glow) sajnos nem igazán lehet észrevenni. Hol vannak a tükröződő felületek, a specular és cube mapek, hol maradnak a pixel shaderek? A víz alkotója egyes alát érdemel, ez egyszerűen csúnya, ötlettelen, jellegtelen! Multitextúrás megoldást a Dark Engine-nel is lehetett volna készíteni. És mindez pont olyan játékban, ahol a víz szinte az összes pályán megjelenik valamilyen formában. De mit ne mondjak, a részecskerendszerek se nagyon villognak: a tűz és a füst megjelenítése valahol a középszintet súrolja. Ugyanakkor szerintem a készítők jobban is kihasználhatták volna a valós fény-árnyék viszonyokból eredő interaktív lehetőségeket. A fáklyával közlekedő őr nagyon szuper, látványos, de sajnos kevés (na, itt érzem igazán a konzolos fejlesztés átkait!). Ugyanezt egyébként a hangokra is el tudnám mondani. Hiányzik nekem valami plusz az aláfestésből, szerintem nyugodtan vehették volna parásabbra, pergőbbre, változatosabbra. Még inkább sajnálom, hogy nincsenek igazi (esetleg dinamikusan viselkedő) aláfestő zenék, hiszen az a pár zongorás rész valami hihetetlen módon megdobta a játékélményt.

Hadd vesztegessek most néhány keresetlen szót a fegyverekre, továbbá egyéb apróságokra. A kard lecserélése érthető, nem illik egy tolvajhoz, mindamellett a tőr tökéletesen használhatatlan, egyszerűen azért, mert nem látod, hová szúrsz (ez egyébként a taktika alapvető átgondolását is igényli ezúttal, mert míg korábban simán felvettem a harcot akár két, vagy három őrrel is, addig most egynél több ellenfél ellen szemtől szemben szinte biztosan nincs tőrrel esélyünk, legfeljebb hátulról). Ebből kifolyólag amúgy a blackjack alkalmazását is újra kell tanulni. Roppant idegesítő néha, hogy az ólmos botot csak az ellenfél közvetlen közelségében látjuk, az utolsó pillanatban, ráadásul a leütött delikvensek rendre hamarabb összeesnek, mint ahogy ütünk. A nyílnál is rettentően zavart egyébként, hogy nem látom a röppályát úgy, mint ahogyan ezt korábban megszoktam. Helyette van egy kék csík, aminek a világon semmi értelme. Mindemellett a korábbi ígéretek ellenére zárfeltörés közben nem lehet szétnézni, pedig erre nagy szükség lenne. Magát a piszkálást szerintem két billentyűvel is meg lehetett volna oldani, és akkor az egér szabadon maradt volna. S ha már az eszközök használatánál tartunk, ide kapcsolnám, hogy a megtalált élelmiszereket nem tudjuk többé megenni.





Kiemelném még, hogy egyes pályák elképesztően összetettek (ilyen például az árvaház). Ez önmagában még nem is lenne baj, sőt, azonban a térképek szerény véleményem szerint egy lyukas garast nem érnek! Baromira nem ismerhető fel rajtuk a legtöbb helyszín, hiányosak a nevek, így inkább összezavar, mint segít. Legalább akkor azt bejelölhették volna, hogy éppen hol járunk, és mit derítettünk fel eddig, mert emiatt a játék néha értelmetlen bolyongásba csap, ami sokat elvesz az élményből. És ha már a pályáknál tartunk, számos rajongó nehezményezi, hogy a fejlesztők kiirtották a titkos helyek és rejtekajtók nagy részét, ami pedig az előző részeknek igen nagy vonzereje volt.



Végül hadd szánjak pár mondatot a bugokra is. Mint említettem, a rongybaba fizika komoly gondokkal küzd. Ide kapcsolódik, hogy néha a végtagok belógnak a falba, továbbá Garrett beszorul tárgyak közé, vagy nem tud kiugrani valahonnan. Esetenként jelentkeznek textúraillesztési hibák, illetőleg villogó textúrák. Az MI is hibázhat, hiszen többször előfordult, hogy tökéletes sötétben várakoztam, ennek ellenére az ellenfél már messziről rohant felém kezeit lóbálva. A szereplők esetében néhol baj van az útvonalkereséssel, illetve egymásra sem mindig reagálnak (megesik, hogy az őr ezerrel veri karddal a gólem hátát, az meg nyugodtan ácsorog tovább mozdulatlanul). Nagyon idegesítő egyébként még az a hiba, hogy a program játék közben hajlamos egy szempillantás alatt kivágni a desktopra!

Konklúzió. Megítélésem szerint a Thief: Deadly shadows nem csak beváltotta a hozzá fűzött reményeket, hanem nagyszerű újításai révén túl is szárnyalta az elvárásokat, s méltó utódja a zseniális korábbi részeknek. Természetesen nem mentes hibáktól, de túlnyomórészt dominálnak benne a pozitívumok. A játék nem kifejezetten Quake-fanatikusoknak való, de ötletessége, és nyugodtan mondhatom, művészi értéke miatt mindenkinek szívből ajánlom, még azoknak is, akik egyébként idegenkednek az FPS-ek világától. Ez semmilyen tekintetben nem átlagos program, fényévekre áll a gyorsan kasszírozni akaró ötlettelen, arctalan, tucat fércművektől. Világa még ma is minden ízében eredeti, és látszik rajta, hogy a folytatást ezúttal is rajongók készítették rajongóknak. Olyan emberek, akik iparos munka helyett valóban átérezték a játék lényegét, szellemét, és akiknél a projekt a lehető legjobb kezekben volt. Kellemes élményeket kívánok minden újdonsült tolvajnak!

Sz@by

Pro: Általában igényes grafika, nagyon jó MI, büntető fény-árnyék rendszer, átlagon felüli történet, és remek újítások

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	10	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1,6 GB HDD

ÖSSZESEN
91%

Kontra: Néhány kritikán aluli látványelem, kiforratlan rongybaba fizika, egyes pályák túl bonyolultak, idegesítő programhibák

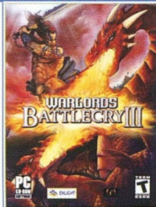




WARLORDS BATTLECRY III

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Enlight • **Fejlesztő:** Infinite Interactive • **Web:** www.enlight.com



- 130 varázslat 13 szférában
- 16 játszható faj, 28 karakterosztály, és 100 szakértelem
- Hat új faj, nyolc új karakterosztály

Aréna:

Warlords: Battlecry II 82%



Baldur's Gate 93%



Warcarft III 89%



A Warlords már jó ideje kellemesen csengő név a fantasy-stratégiai játékok kedvelőinek, legyenek akár a körökre osztott, akár a valós idejű játékmód elkötelezett hívei. Az eredetileg szigorúan körökre osztott játékmenetet kínáló Warlords alkotói ugyanis válaszolva az idők szavára elkészítették a Warlords: Battlecryt, amely ízig-vérig RTS játék lett, és meg is hódított sokakat, így született folytatása is, amelyet két év után ismét újabb verzió követ.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Izmos csúsztatás lenne azt állítani, hogy az Enlightnál komoly erőfeszítéseket tettek volna a játék címének frappáns kidolgozása érdekében. A marketing szempontból még meg is magyarázható állandóság, meg összetartozás jelzésen túl azonban sokkal fontosabb, hogy energiájukat inkább a Warlords: Battlecry III érdemi részeinek fejlesztésére fordították. Tették mindezt úgy, hogy a klasszikus RTS hagyományoktól nem távolodtak el, az újdonságokat leginkább a történetben, a helyszínekben, a fajokban, a varázslatokban, vagyis a játék belbecsében és nem külcsínében kínálják a játékosoknak.

Ráncfelvarrás némi szépséghibával. Annak ellenére, hogy a Warlords: Battlecry II több mint két éve látott napvilágot, az Infinite fejlesztői nem sokat változtattak a megjelenítésért és a kezelőfelületért felelős motoron. Ez egyrészről szép dolog, hiszen a környezet roppant otthonos maradt a korábbi epizóddal szoros kapcsolatba került játékosok számára, magunk között szólva azért ez indoknak kevés, hiszen annyi idő telt el a két rész között, hogy igen kevesen lehetnek, akik azóta is folyamatosan nyomják a Battlecryt. Más részről pedig a klasszikus, izometrikus nézet az árnyékolással és a szolidan alkalmazott szinteltolásokkal igen jól használható, a járt utat pedig kockázatos elhagyni a járatlanért. Arról nem is szólva, hogy bár DirectX vezérlőből a játék a 9-est telepíti, a futtatása mégsem igényel vagyonokba kerülő VGA vezérlőt vagy szuperszámítógépet.

No persze, a grafika némi ráncfelvarráson átesett, a többségében egészen csinosra sikeredett figurák látványos effektek kíséretében hajtják végre varázslataikat, az épületek pedig korrekt lángokba burkolóznak, melyek intenzitása természetesen az állapotuk romlásának arányában egyre hevesebb. Hibának felróni talán csak azt lehet, hogy a nagy „klasszikus megoldáshoz ragaszkodásban" a fejlesztők annyit sem engedtek az idők szavának, hogy a nézőpont, ha nem is szabadon, de legalább a négy égtáj szerint váltogatni lehessen, és nagyításra sincs lehetőség. A megjelenés mellett a kezelőfelületet is átalakították, ám az itt végrehajtott ésszerűsítésekkel is lehettek volna jóval bátrabbak.

Korlátozott kényelem és képességek. A csaptok csoportos kiválasztására, néhány alapvető funkció gyorsgombos elérésére és számos taktikai utasítás gyors kiadására módot kínáló kezelőfelület használata azok számára is igen gyorsan



elsajátítható, akik nem kötöttek közeli ismeretséget a Warlords: Battlecry előző epizódjával. A „csatakiáltásban" régi motorosként lavírozó játékosok pedig egészen nyugodtan kihagyhatják a főmenüben önmagát kínálgató gyakorlás menüpontot, a kezelőfelület gyakorlatilag csak kinézetében változott. Ez sajnos egyből módot ad némi fanyalgásra is, mivel néhány fájóan suta momentum is benne maradt. Példának talán azt lehetne említeni, hogy a főszereplő felszerelés-listája és varázskönyve között nem lehet egy mozdulattal váltani, amennyiben rosszat hívtunk elő a játék hevében, akkor előbb be kell zárni a felugró ablakot, és a valóban elérni kívánt lista csak ezután nyitható meg. Márpedig egy kiadósabb vérzivatar közepén ácsingózva ezen az egy-két másodpercen igen sok minden múlhat.

A Battlecry III – minden kiforrottsága ellenére – élő példája annak, hogy tökéletesség nem létezik. Azt ugyanis be lehet állítani, 8 lehetőség között választva, hogy milyen hozzáállása legyen a harchoz (a támadótól a területvédőn át a menekülőig), azt is meg lehet határozni, hogy egy nagyobb tömeg milyen formációt vegyen fel a lehetséges 9-ből (az éktől a vonalon át a kvázi teknősbéka védelemig). De! És itt jön a tökéletesség hiánya, ezek a beállítások globálisan érvényesek, nem lehet azt megtenni, hogy a kétfelé osztott támadó sereg egyike ékalakba rendeződve agresszívan nyomuljon, miközben a libasorba állított másik csapat az ellen háta mögé lopakodik.

Ennyi kritizálás után azonban még mindig bőven ki lehet jelenteni, hogy a Warlords: Battlecry III remek játék, és mindenkinek bátran ajánlható, ha nem kap sikongató lábrázást az RTS játékkategória vagy a fantasy környezet hallatán. Merthogy összevetve a játékélményt előnyösen befolyásoló jellemzőket és a hiányosságokat, a főkönyv igencsak pozitív egyenleggel zárható.

A változatosság gyönyörködtet. A tökéletesség elérhetetlenségét kijelentő alapigazsághoz hasonlatosan ókori és mélyen igaz sztereotípia, hogy minél változatosabb valami, annál izgalmasabb. Márpedig a Warlords valós idejű stratégiai játékának harmadik része ebből a szempontból mindenképen az élmezőnyben foglal helyet.

Kapásból három lábon áll: a harc mellett gazdasági-stratégiai vonal és nem kevés szerepjáték-felhang is színesíti. A gazdasági és fejlesztési stratégiában is az átlagos harci játékoknál nagyobb mélységeket kínál, mert igaz ugyan, hogy minden faj négy alapvető nyersanyagból építkezik, fegyverkezik, de egész mást és más mennyiségben használnak, még közel azonos egységek megtermelésére is. Egyes épületekkel vagy egységekkel pedig a kitermelés növelhető, sőt létezik kereskedelem is. A szerepjáték-vonalat pedig – azon túl, hogy a játékos sok fantasy regényből ismerős fajt és „foglalkozást" választhat főhősének, a tapasztalatipont-alapú fejlődési rendszer jelenti, ami az egyes egységek esetében jobbára jellemzőik erősödésével (esetleg új képességek megjelenésével) jár, a főhős esetében azonban szintlépések vannak, annak összes tulajdonságnövelős-szakértelemtanulós velejárójával egyetemben. A legszínesebb képet pedig a lényeg, az egyes fajok és az általuk kínált épületek és egységek mutatják.

„A sokféleségnek megfelelően az egyes helyszíneken megvívható csaták jutalma is más és más: hol varázstárgyakat lehet gyűjteni, hol információkat szerezni, vagy éppen diplomáciai kapcsolatokat építeni."

Nincs két egyforma egység? No persze a Warlords: Battlecry III fejlesztői annyira nem ragadtatták el magukat, hogy ne találhassunk a különféle fajok egységei között egymásnak tökéletesen megfeleltethető, csak kinézetükben különbözőket, de ez csak az alacsonyabb szintű harcosokra, és ott sem mindig igaz. A nagyobb harcérték igen gyakran jár együtt különleges képességekkel, például a harcban automatikusan alkalmazott támadó varázslatok mellett vannak a játékos utasítására végrehajtható varázslatok is hozzárendelve a mágiával bíró egységekhez. Az pedig már teljesen fajspecifikus, hogy ez gyógyítás, pusztítás vagy éppenséggel megidézés. Mindezt tovább árnyalja, hogy a bizonyos típusú egységek mi ellen és milyen fokú védettséggel bírnak, illetve, hogy mi módon közlekednek, hiszen a gyalogosok mellett többféle lovasság (vagy egyéb hátason trónolók), és akár légierőnek is nevezető, mágiával vagy szárnyakkal repülő harcosok is kiképezhetők.

Az épületek esetében talán még ennél is több eltérés és csak adott fajra jellemző lehetőség van. S természetesen itt sem arról van szó, hogy az épületek máshogy néznek ki: a játékos még az azonos funkciót betöltő, például a főhadiszállás erődjében is egészen más fejlesztéseket hívhat életre. Azon túl ugyanis, hogy harcoló egységeket lehet kiképezni, számos egyéb, adott esetben sorsdöntő fejlesztésre lehet költeni az elfoglalt bányákból kinyert javakat.

Egyrészt az épületek egy része maga is több fejlettségi szintű lehet, és nem meglepő módon az első szintű épületek még nem képesek nagyobb harcértékű egységek előállítására. Másrészt akadnak szép számmal olyan idolok, ikonok vagy láthatatlan, de aranyba-kristályba kerülő elvi fejlesztések, melyek nélkül más épületek nem építhetők meg, nem képezhetők ki különleges egységek, vagy nincs mód extra fejlesztések kidolgozására. Utóbbiak közé, vagyis az extrák közé tartoznak például a gyorsabb mannapont regenerálódást, vagy az egyébként nem használható mágikus szférák varázslataihoz hozzáférést nyúj-

Hadsereget könnyen-gyorsan

A gyors hadseregteremtésre jó alkalmat kínál a sötét elfek démonidéző áldozata, mikor minden egyes feláldozott lény 4% esélyt jelent egy nagy erejű démon megjelenésére. Ráadásul a sötét elfek építhetnek rabszolgavermet, ahol néhány aranyért azonnal vásárolhatók rabszolgák, akik természetesen azonnal fel is áldozhatók. Amennyiben ezt egy nekromanta főhőssel kombináljuk, akkor némi várakozás után a holtak hívása varázslattal népes csontváz-sereget is adhatunk a frissen idézett démon-parancsnok keze alá.





tó fejlesztések. Márpedig a varázslatok nagyon komolyan befolyásolhatják az aktuális összecsapás kimenetelét.

Szakosodott varázslók és egyéb hősfajták. A Warlords: Battlecry III-ban, nincs olyan, hogy varázsló. A 130 varázslat szigorúan be van osztva 13 különböző szférába, és a főhős azok között válogathat, amelyet, vagy amelyeket ismeri. A már sokszor emlegetett változatosság itt is megmutatkozik, így bár vannak pusztán számértékeiket nézve egymásnak megfeleltethető varázslatok, de gyakorlatilag nincs két egyforma. A különféle támadások hatékonyságát nagyban befolyásolhatja, hogy akinek a kárára varázsolják, az bír-e valamilyen védelemmel az adott szférával, őselemmel vagy esetleg úgy globálisan a varázslattal szemben. A nem közvetlen támadások között pedig egészen egyedi és különleges taktikai húzásokra módot nyújtó varázslatokat is lehet találni, mint például a hullamágia szférájában a holtak visszahívása, vagy a jégmágusok részéről a manna-regeneráció az egész térképre érvényes befagyasztása. A lehengerlő mágiaválaszték ellenére egyáltalán nem kötelező varázsló karaktert választani főhősnek, akadnak szép számmal az ellenség legyőzését abszolút fizikai megközelítéssel elérni hivatott osztályok is. No persze, a mágikus tudással felvértezett karakterek sem tartoznak a naposcsibe kategóriába, igen keményen oda tudnak csapni az ellenfélnek közelharcban is, amire olyankor mindenképen szükség is lehet, ha végére járnak a varázslatok puffogtatásával hamar elhasználható mannamennyiségnek. Azonban bárkit válasszon is a játékos főhősének, annak fajából és karakterosztályából adódóan előre rögzített pozitívumok és negatívumok gondoskodnak arról, hogy a karaktergenerálás is igazán változatosan alakuljon. Azt, hogy a hős milyen szakértelmekkel (és hányadik szinttől kezdve) rendelkezhet, szintén a faj és az osztály kettőse határozza meg, ami kiszámolva 448 különböző eredményre vezethet. A kezdetben gyorsan, majd – ahogy egyre több tapasztalati pontot igényel – mind lassabban eljövő szintlépésekkor egyrészt a négy alaptulajdonság valamelyikét lehet növelni egy-egy ponttal, másrészt a különféle szakértelmek valamelyikéhez adható egy pont. Az igen gyakran hosszas morfondírozást igénylő döntést szerencsére csak a főhős esetében kell meghozni, a kisebb „elöljárók" az átlagos egységekhez hasonlóan előre meghatározott módon, automatikusan lépnek szintet. A legjobbakat, illetve a játékos szívének legkedvesebbeket pedig a pálya végén tovább is lehet vinni. Arról, hogy hányan tartozhatnak a csapatba, viszont megint a főhős egyik tulajdonsága, jelesül a karizmájának nagysága dönt.

Kalandozzuk be Etheriát! A Warlords: Battlecry III természetesen kínál hálózati játékra lehetőséget mind az interneten, mind helyi hálózatban, ám ettől a más elő játékosokkal való összecsapás csak egy lehetőség, amelyik egyáltalán nem szorítja háttérbe a magányosan végigküzdhető történetet. Ennek kidolgozásába ugyanis az Infinite Interactive tervezői láthatólag nem kevés munkát öltek. A második rész kataklizmájában jó alaposan átformált Etheria szinte egész területe a játék része, a különböző fajok területei és városai között utazgatva kell fényt deríteni arra a nem túl rózsás titokra, hogy minő feketeség telepedet a béke korábbi szigetére, és vajon mi köze mindehhez a korábban ismeretlen SSrathiknak, a gyíkszerű népeknek.

S már megint bejön a képbe a változatosság, mert nagyon sokféle küldetéssel sikerült kihívásokat állítani a játékos elé. A variációk alapja, hogy a játékos hány pontot költhet a már induláskor rendelkezésre álló sereg leszervezésére, hogy lehet-e egyáltalán építeni a pályán, vagy csak az alap csapatra és varázslataira támaszkodhat, és hogy valójában mi is küldetés célja – egy terület feletti uralom megszerzése, vagy egy invázió visszaverése, netán egy szinte párviadal szintű összecsapás valamelyik nép hőseivel. A sokféleségnek megfelelően az egyes helyszíneken megvívható csaták jutalma is más és más: hol varázstárgyakat lehet gyűjteni, hol információkat szerezni, vagy éppen diplomáciai kapcsolatokat építeni. Ez utóbbiak azért is kiemelten fontosak, mert a nehézségi szint hagyományos meghatározása nem igazán lehetséges a már sokszor emlegetett változatosság miatt.

Az, hogy valójában milyen nehéz adott pályán a győzelem kivívása, attól is igen erősen függ, hogy a játékos melyik néppel vág neki, és minél több szövetségese van, annál több nép közül választhat. A küldetések sorrendjét pedig ha nem is teljesen kötetlenül, de a játékos választhatja meg szabadon utazgatva az egyes helyszínek között; persze ahhoz, hogy minden lehetőség megnyíljon, előbb-utóbb teljesíteni kell minden küldetést. Ráadásul vannak olyan – bevallottan – tapasztalatipont-szerzésre hivatott küldetések, melyeket tetszőleges alkalommal újra lehet játszani, szemben a történet továbbvitelét jelentő információt szolgáltató, vagy varázstárgyakat adó missziókkal, melyek a teljesítésük után eltűnnek a lehetőségek közül.



Azt már mindenki a maga ízlése szerint ítélje meg, hogy mindössze egy mentésre van lehetőség hősönként, amit a játék minden egyes újabb mentéskor felülír, sőt egy-egy küldetés teljesítésekor a pályán rögzített állást letörli, így eltenni az emlékezetes csatákat, újra kezdeni egyet a kedvezőbb végkifejlet reményében nem lehet. Illetve lehet, csak ahhoz kézzel kell másolgatni egy kicsit ide-oda. Ennek a szigornak a feloldására szolgál az a játékmód, mikor a főhős halála nem végleges, nem jelenti a játék végét, hanem a következő küldetésre főnixmadárként feltámad, ráadásul kedvenc varázstárgyait is visszakapja.

Schuerue

Pro: Egyedi stratégia minden fajhoz-hőshöz, Számtalan varázstárgy, Szabad küldetésválasztás

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 450, 128 MB RAM, 800 MB HDD

ÖSSZESEN
81%

Kontra: Néhol körülményes kezelőfelület, Csapatmozgatás hiányosságai

Túllépni a kereteken

Elvileg szigorúan meg van szabva, hogy hány egység hívható hadra. Az értéket persze erősen befolyásolja némely épület és bánya, de nem feltétlenül az építkezés a leggyorsabb út az elsöprő túlerő kiépítéséhez. Legalábbis, ha a birodalommal vagy a barbárokkal játszunk. Előbbiek ugyanis zsoldosokat fogadhatnak fel különleges épületeikben, akik nem számítanak bele az egységek elszámolásába. A barbárok pedig némi célirányos fejlesztéssel duplázzák, sőt triplázzák ezt a számot, és egész horda csaphat le az ellenfélre.

HA MÁR NINCS TÖBB HELY A POKOLBAN,
A HOLTAK ELLEPIK A FÖLDET

HOLTAK HAJNALA



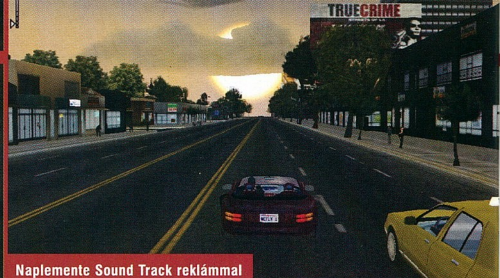
A UNIVERSAL PICTURES BEMUTATJA A STRIKE ENTERTAINMENT/NEW AMSTERDAM ENTERTAINMENT PRODUKCIÓJÁT "DAWN OF THE DEAD" SARAH POLLEY WING RHAMES JAKE WEBER ÉS MEKHI PHIFER
ZENE TYLER BATES ZENEI RENDEZŐ G. MARQ ROSWELL VÁGÓ NIVEN HOWIE LÁTVÁNYTERVEZŐ ANDREW NESKOROMNY OPERATŐR MATTHEW F. LEONETTI ASC EXECUTIVE PRODUCEREK THOMAS A. BLISS DENNIS E. JONES ARMYAN BERNSTEIN
www.uipduna.hu/holtakhajnala PRODUCEREK RICHARD P. RUBINSTEIN MARC ABRAHAM ERIC NEWMAN GEORGE A. ROMERO FORGATÓKÖNYVE ALAPJÁN ÍRTA JAMES GUNN RENDEZTE ZACK SNYDER

UIP DUNA STRIKE

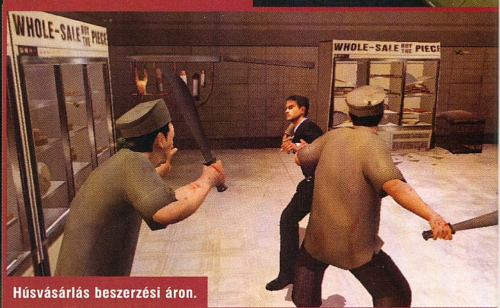
2004. JÚLIUS 15.

UNIVERSAL BEMUTATÓ UNIVERSAL





Naplemente Sound Track reklámmal

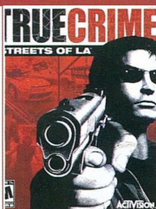


Húsvásárlás beszerzési áron.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Kategória: akció • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Luxoflux & Gray Matter • **Web:** www.truecrimela.com

INFOBOX



- **Elszúrt játékkísérlet. Los Angeles, unalmas verzióban.**
- **Többféle befejezési lehetőség.**
- **Filmszerűség – átélhetetlenség.**

Aréna:

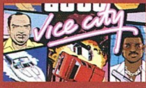
HP&Prisoner of Azkaban 68%



Dead to Rights 60%



GTA Vice City 94%



Biztosak voltunk benne, hogy el fog jönni az idő, amikor a GTA klónok tömegjelenséggé válnak, ugyanakkor nem tudtuk elképzelni, hogy ez nekünk nem jelent jót, nem tud minket átlag feletti módon szórakoztatni. A True Crime-nak jutott a tisztség, hogy ennek mikéntjéről képet adjon, bebizonyítsa, hogy a kötetlen akció / vezetés stílusába is lehet középszerűséget, unalmat vinni, ráadásul neves fejlesztőtől, műfajreformok, új ötletek mellett. Már sokszor tapasztaltuk, milyen bizonytalan a garancia, de a lehetőségek ilyen mértékű elbaltázása szomorúan kiemelkedő példa rá. Mondhatni, valóságos bűn.

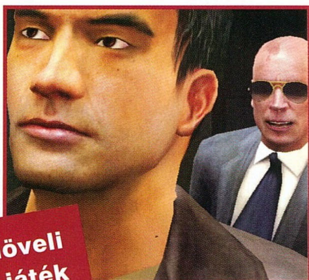
A sztori ezúttal a jó oldalról közelít a városi duhajkodáshoz: rendőrt alakítunk, akinek szintén rendőr apját megölték, testvérét elrabolták, ő pedig ezért bosszúszomjas. Nem csak az alapszituáció, a történet minden eleme szántszándékkal, csak és kizárólag a hollywoodi B-kategóriás akciófilmekből hajlandó táplálkozni, ami – főleg, hogy a játék is részben Hollywoodban játszódik – nem írható fel feltétlen negatívumként. Míg a kemény gyerek főhős, aki mindent egyedül akar megoldani, és meg is teszi, ráadásul mindig a lehető legvagányabb módon úgy, hogy közben még laza szövegekre is marad ideje, az ugyanilyen stílusban, orosz és kínai maffiózók (sőt, zombik!) konspirációja között vezetett történettel karöltve a mozikból talán már kinézett páros, itt azonban, szándékosan eltúlzott rájátszásként kezelve elviselhető.



Mivel zsarut játszunk, a játékmenetnek valamelyest különböznie kell a GTA-któl. Például nem üthetünk el, lőhetünk le büntetlenül civileket. A büntetésünk azonban kimerül abban, hogy rossz rendőr bélyeget nyomnak ránk, melynek levakarására a rádión rendszeresen érkező utcaibűntény-riasztások rendezése ad lehetőséget. Lehetőséget, ugyanis ha az előlünk menekülő drogdílert hátba lőjük, az utcán randalírozókon áthajtunk, az illegális autóversenyzők kocsiját felrobbantjuk, az öreg nénit a nyílt színen leteperő öreg bácsit (közokulásra ilyen is van) a lökhárítóval szedjük le áldozatáról – aki a kocsi alatt a megmentést remélhetőleg túléli – csak még rosszabb rendőrré válunk. Lehetőségünk van figyelmeztető lövéseket leadni, a bűnözőre vetni magunkat, s ha feladja a harcot, letartóztatni. Ha ezek nem jönnek össze, hát... rossz zsaruk vagyunk.

A játék küldetések terén is hasonlóan engedékeny. Annak ellenére, hogy a feladatok a GTA-ban sokkal inkább gerincét alkotják a játéknak (e téren a Mafiához áll közelebb), amennyiben nem sikerül teljesítenünk őket, lazán választhatunk, hogy újra próbálkozunk, vagy továbbhaladunk-e a történetben. Amennyiben az utóbbi mellett döntünk, legtöbb esetben alternatív küldetéssel (például: lopakodva kellene bejutnunk egy házba, de észrevesznek, ezért szét kell vernünk őket, de ha simán bemennénk, akkor bent kellene szétvernünk őket) dobnak meg minket, továbbá a fejezet végén meg kell oldanunk néhány utcai bűntényt vezeklésül, s már mehetünk is tovább. Ha erre nincs lehetőség, heroikus küzdelmünknek emléket állító befejező filmmel





„Az elágazó történet jelentősen növeli az újrajátszhatóság értelmét, de a játék összes többi eleme csökkenti a kedvet hozzá."

leszünk gazdagabbak. Attól függően, mikor és mennyire voltunk jók/rosszak, a történet két ponton elágazhat, összesen három végkifejlet felé. Ez igazán szimpatikus húzás, jelentősen növeli az újrajátszhatóság értelmét; a baj csak az, hogy a játék összes többi eleme csökkenti a kedvet hozzá. A további motivációs tényezők, a hibátlan epizódok végén megjelenő új autók, fegyverek, kung-fu fogások megnyerési lehetősége, valamint a rengeteg más Activision játékból vendégszerepre kényszerített, játszhatóvá tehető karakter – habnak a tortán Snoop Doggy Dog – azért megnehezíti a külcsín/belbecs dolgát a kedvszegésben.

Egyelőre maradjunk a belbecsnél, betekintve azoknak az átugorható küldetéseknek a felépítésébe! A történetvezetés gyengeségének köszönhetően egy idő után bármit kell is tennünk, időhúzásnak, kényszernek érezzük, de szerepet játszik ebben az is, hogy a játékmenet négy, élesen elkülöníthető sémára osztott (vezetésre, verekedésre, lopakodásra és lövöldözésre), melyeknek mindig csak a környezete változik. A legnyilvánvalóbb csőd a vezetés. A fizikai motor tetű-ócska – a járgányok irányítása, akárha Matchboxokkal mennénk, és kínálat tekintetében sem érdemes extrákat várni. Se motor, se hajó, csak Matchboxok. És nem csupán a súlytalan kormányzás sugallja azt, hogy a program 1:100-as méretarányban áll a valósággal. Egy karcolással kidönthetjük a játékfákat, leszelhetjük a kartonoszlopokat, de hogy ennél is távolabb kerülhessünk a realitástól, az elmozdítás után pár másodperccel – sokszor még autónkba ragadva – köddé válnak. Ugyanez jellemző a verekedős jelenetekre is, ahol környezetünkben minden betörhető, felrobbantható, leszakítható, így eltüntethető, de ez itt legyen inkább pozitívum. Más úgysem dobja fel ezt a játékszeletet. A lopakodás szintén szánalmas, ellenfelünknek még csak háttal sem kell állnia, amíg a három kis kérdőjel ki nem gyulladt a feje mellett, szemből is végezhetünk vele egy mozdulattal. Vajon miért nem használható ez a mozdulat verekedés közben? Mókás, hogy itt egy gombkülönbségen (halálos támadás / bénító támadás) múlik, hogy rossz, vagy jó zsaruk leszünk-e. A hullák / elkábított testek eltüntetését a már említett módon az engine megoldja helyettünk. A lövöldözés még a legcsábítóbb, no meg a leginkább akciófilmbe illő. Hősünk alapfegyvere, a duál pisztoly kifogyhatatlan, de gyenge, helyette felveheti elhullt ellenfelei fegyverét, akár két teljesen különbözőt egyszerre (jobb kézben Kalas, bal kézben M22), azonban csak addig élvezheti erejüket, amíg a tár ki nem fogy (röhejes közegben, de az első, példamutatóan reális megoldás). A képet persze manapság már csak Max Payne-szerű, belassított vetődések tehetik teljessé – a megoldás amatőr, de van. A PC-s verziót multiplayer móddal egészítették ki, melyben a térkép tetszőlegesen megválasztott helyszínén verekedésben, lövöldözésben, gyorshajtásban, bűnténymegoldásban kell felülmúlnunk ellenfelünket roppant instabil kód, rendszeres kilépések mellett, alig néhány szerver közül válogatva. Összességében a mostani konzolos filmszerű akció tendenciát követő játékmenet a szintén konzolból bennragadt gyalogos-irányítással átélhetetlenné teszi a játékot.

Ez a legjobb szó a környezetre is. Hiába modellezték Los Angeles hatalmas területét tűrhető grafikus motorral, nem figyeltek a részletekre, nem vittek bele életet, jelleget, és ez, a játék eddig tárgyalt elemeivel együtt színtelen, hangulattalan, teljes mértékben hiteltelen környezetet eredményezett. Nem érezni, hogy Kalifornia szívében száguldunk, nyoma sincs a világ egyik leghírhedtebb városának – nemhogy az epizódok végén jutalomként adott szabadjátékokat nem élvezzük, a két küldetésszín közti sok perces kocsikázás is teher. A verekedések, lövöldözések színtere, bár ezerszer elunt kliséket próbál bedobni újra (lerobbant raktár, hentesbolt, szado-mazo szentély stb.), ráadásul teljesen indokolatlanul, legalább tisztességes textúrákkal felvértezett, akárcsak az emberek, autók. Ám ez halottnak új ruha. A szinkronnal sem lett volna szabad a PlayStationre való megjelenés előtt dicsekedni. Elmegy, de karaktertelen. Erősen súlyosbítja a helyzetet, hogy a kocsiknak hangjuk sincs több a játékautóknál. Elhiszem, hogy ezzel a tompa, 0,5 decibeles zúgással a modern vezetési élményt próbálták szimulálni, de nem jól sikerült húzás. Ha még a kabrióknál süvítene a szél... A motorhörgés hangját ráadásul rádió sem pótolja, a játék mindössze arra képes, hogy randomgenerátorral bevágjon egy rém gyenge hip-hop vagy thrash metal (ennyi) számot, amelyeket vagy átugrunk egy erre a célra létesített gombbal, vagy nem.

A True Crime is ennyi. Ajánlott átugrani.

Lucas Z



Pro: LA hatalmas; néhány új, jó ötlet; elágazó történet

HANGULAT	13	25
JÁTSZHATÓSÁG	17	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
62%

Kontra: LA unalmas; néhány új, rossz ötlet; pocsék történet



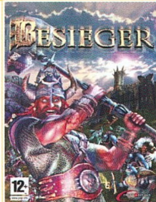

Mit sem sejtve


A feldühített berserkerekkel szemben egy horda Ogre-nak sincs sok esélye

BESIEGER

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Dreamcatcher • **Fejlesztő:** Primal Software • **Web:** www.besiegergame.com



- 2 népcsoport
- 3 dimenziós játéktér
- Fantasy környezet

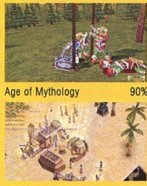
Aréna:

Warcraft III. 92%



Battle mages 76%

Age of Mythology 90%



Míg a boltok polcain egyre-másra jelennek meg a többnyire a Második Világháborút feldolgozó RTS-ek és küldeteslemezeik, a vértek csörgésétől és a nyílvesszők suhogásától hangos csataterekre vágyók rég nem látott pangással találják szembe magukat. Néhány középszerű alkotástól eltekintve a WarCraft 3 és az Age of Mythology óta nem jelent meg szinte semmi értékelhető a témában. Ezen a helyzeten javíthatott volna a Primal Software Besieger nevű alkotása, ám igen korán világossá vált, hogy ismét csak hamvába holt próbálkozással van dolgunk.

Az első izgalmak – melyekhez foghatót a játék a későbbiekben már nem igazán tartogatott – még a telepítés során jelentkeztek. A második korong behelyezése után történt ugyanis, hogy a telepítés állapotát jelezni hivatott, addig egyenletesen haladó csík pár osztással a befejezés előtt megtorpant, majd két perc és némi verbális ráhatás után sem volt hajlandó moccanni. Két újabb próbálkozás után derült fény rá, hogy a telepítő nem kifagy, pusztán csak beiktat egy rövidke pihenőt a finis előtt, ilyenkor ajánlatos nekünk is valami könnyed szabadidős tevékenység után néznünk 5-8 percre, ami után a sikeres telepítés örömével leszünk gazdagabbak.

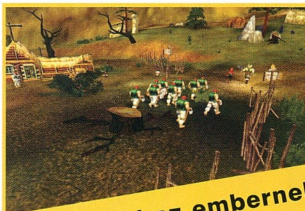


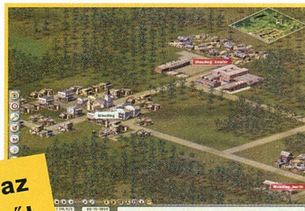
Deszantos vikingek. A történet egy viking-kimmér konfliktust dolgoz fel, kellőképpen szabadon kezelve e két népcsoport kulturális sajátosságait. A két kultúra játékbeli képviselői pusztán csak névrokonságban állnak az Északi Tenger rettegett rablóival és a kimmér lovas törzsekkel. Ez még a koraközépkori kultúrákban kevésbé jártasak számára is hamar egyértelművé válik az első léghajó feltűnésekor, ami nagyon korán, az első pályát megelőző ingame animációban be is következik. Tehát egyfajta fantasy környezettel van dolgunk, amelyet azonban még véletlenül sem az Age of Mythology ötletes mitikus-történelmi egyveleгéhez hasonlónak képzeljünk el. Ellenben valahogy így nézhet ki, amikor fél tucat, drasztikus fejsérülések következtében jobblétre szenderült harcos végeláthatatlan és döcögős történetmesélésbe kezd a Valhalla egyik csendes sarkában. Ezt a merészebb játékosok három hadjáraton keresztül élvezhetik.

Habzó szájjal tomboló unalom. A játékmenet a hagyományos RTS-ek nyomdokain halad a lehető legkevesebb egyedi ötlettől zavartatva. Függetlenül attól, hogy épp melyik oldalt favorizáljuk, első dolgunk az alattvalóinknak otthont adó házak felhúzása, amit serény tempóban történő nyersanyagtermelés (fa, kő, érc), majd pedig a falak felhúzása követ. Ha mindezen túl vagyunk, már nincs más dolgunk, mint belekezdeni konkurenciánk szisztematikus földbe döngöléséhez. Ehhez a két oldalon nem túl sok, de a célnak többnyire megfelelő egység áll rendelkezésünkre. A vikingek főként gyalogságukra, míg a kimmérek – lovas nép lévén – inkább a paripáik hátán hadba vonuló harcosaikra helyezik a hangsúlyt. Ebben azonban jobbára ki is merült a két szembenálló fél közti különbség. Habár például az ostromgépek esetében míg az egyik

A vikingek

A vikingek: A skandináv eredetű szó gyakorlatilag kalózt, tengeri rablót jelent. Azokat a Dánia, Svédország és Norvégia területéről útnak induló portyázókat jelöli, akik az időszámítás szerinti IX. századtól végigpusztították Európa partvidékét. Egyes csoportjaik keleten a Fekete Tengerig, nyugaton pedig az amerikai kontinensig jutottak.





„Játszva a Besiegerrel az embernek az az érzése támad, hogy az alapötletről még a fejlesztés korai stádiumában kiderült, hogy nem igazán váltja be hozzáfűzött reményeket."

oldalon faltörő kost és katapultot építhetünk, a másikon ballistákat és ostromtornyokat vezényelhetünk az ellen ostromlott falai alá, ezek voltaképp ugyanazt a funkciót töltik be mindkét félnél. Ez egyben azt is jelenti, hogy a két oldalon jóformán mindig ugyanaz a taktika lesz célravezető, ami idővel igencsak a játékélmény rovására megy.

Az egységekhez hasonlóan az épületek terén is meglehetős fantáziátlanság uralkodik. A házak – kiváltképp a kimméreknél – alig mutatnak küllemükben némi eltérést egymástól, így ember legyen a talpán, aki eleinte nem a kőfaragó kunyhójába küldi felfegyverzésre váró parasztjait. Az objektumok üzemeltetéséhez – legyen szó őrtornyokról, barakkokról vagy bármelyik gazdasági épületről – minden esetben egy parasztra lesz szükségünk. Ezeket a jó munkásembereket folyamatosan kapjuk a lakóházakból, mindenféle befektetés nélkül. Ha például húsz emberre elegendő helyünk van a kunyhókban, és húsz emberünk közül egy elesik, akkor a helyére automatikusan megérkezik egy újabb. Katonákat sem kell külön „gyártanunk", mindössze munkásainkat kell háborús helyzetben bezavarni a barakkokba, ahol némi nyersanyag fejében felfegyverzik őket.



Harcosainkat számtalan választható formációban küldhetjük csatába, melyek közt a támadóéktól a falanxon és a menetoszlopon át egészen a bekerítést elősegítő félköríves védelemig mindent megtalálunk, amire szükségünk lehet. Ellenben arra nem árt odafigyelni, hogy az AI nem feltétlenül a legerősebb egységeket állítja fel az első sorba. Részben ezt is orvosolja a formációk listájában az utolsó lehetőség, amely az általunk beállított alakzatot rögzíti, így szinte bármilyen, végtelen számú felállásban ronthatunk az ellenre. Ez lehetőség sajnos többnyire hiányzik a hasonló játékokból, a készítők mindenképp érdemelnek egy jó pontot e menüpont beiktatásáért.

A mesterséges intelligencia sincs helyzete magaslatán, ami elsősorban a kritikán aluli útkeresésben mutatkozik meg. Egy tizenöt fős csapatból három-négy katona szinte biztos eltéved menetelés közben.



Emellett ne lepődjünk meg, ha egy rossz helyen, mondjuk a barakk bejáratánál ácsorgó paraszt miatt hadseregünk felfegyverzése leáll.

A grafika szintén nagyon vérszegényre sikeredett. A környezet, amellett, hogy helyenként igen elnagyolt, meglehetősen ötlettelen és egyhangú. Emellett a megjelenítésért felelős grafikus motor meglehetősen bugos is. Egy idő után az egységekről és az épületekről a poligonok egy része időnként eltűnt, volt, hogy a parasztoknak csak az árnyéka látszott. Ez egyébként a pause gomb lenyomásával, illetve a menü rövid időre történő előhívásával orvosolható.

Zene: van.

Végezetül. Játszva a Besiegerrel az embernek az az érzése támad, hogy az alapötletről még a fejlesztés korai stádiumában kiderült, nem igazán váltja be hozzá fűzött reményeket. Az egész programról sugárzik, hogy összecsapták. Érdekes adalék, hogy a csapat másik programja az I of the dragon is szinte egy időben jelent meg e teszt tárgyával. Esetleg, ha a Besieger fejlesztésébe ölt időt másik játékuk tökéletesítése fordítják, egy közepes és egy silány minőségű helyett talán sikerült volna egy kimondottan élvezetes és egyedi játékkal megörvendeztetni a közönséget.

SE



Pro: Vikingek

HANGULAT	12	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	12	20
AUDIO	04	10
ÉLETTARTAM	02	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 400 MB HDD

ÖSSZESEN
51%

Kontra: Bugos grafika, fantáziátlan környezet, szellemi fogyatékos AI





Shrek a falra mászik a játék színvonalától.



Shrek beszorult

SHREK 2: THE GAME

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Luxoflux • **Web:** www.shrek2thegame.com



- Több választható szereplő
- Karakterenként eltérő tulajdonságok
- A film helyszínei

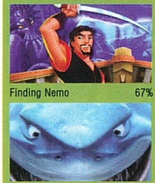
Aréna:

The Simpsons: Hit & Run 82%



Sinbad: Legend of the 7 Seas 46%

Finding Nemo 67%



Megvallom bűnömet: komoly fenntartásokkal ültem be a Shrek második részének vetítésére. A kétkedésre minden okom megvolt: az első részt az elmúlt évek egyik legjobb animációs filmjének tartom, így el sem tudtam képzelni, hogy a három esztendő alatt összehozott mű képes tartani az eredeti magas színvonalát. Azonban az első percek után minden kételyem eloszlott. A Shrek 2 ugyanis nemcsak, hogy eléri, de felül is múlja a legendás előd minőségét! A megállás nélkül záporozó poénok közepette szinte lélegzetvételnyi időnk sem jut, a moziból kijövet pedig csak egyetlen gondolat lebeg a szemünk előtt: mikor nézhetjük már meg újra!? Ennek fényében kitörő lelkesedéssel csaptam le a játékátiratra, ami ki is tartott... egészen az első pályáig.

Egyszer volt, hol nem volt. Mint arra bizonyára sokan emlékeznek, a mocsárból szalasztott Shreknek és a kibírhatatlan természetű Szamárnak korábban Farquaad nagyúr megbízásából kellett kiszabadítania egy félelmetes sárkány karmaiból a szépséges királylányt. Hogy, hogy nem, a zöld ogre és Fiona egymásba szerettek, és kisvártatva kimondták a boldogító igent. Az új történet pontosan ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt. Shrek és Fiona visszatérve a nászútról próbálnak berendezkedni, de örömük nem tarthat soká. A lány szülei meghívják a friss házasokat az Óperencián túli palotába, akik rögvest útra is kelnek. A dolognak csupán egyetlen szépséghibája van: Shrek apósának és anyósának fogalma sincs arról, hogy lányuk „daliás hercege" milyen külső adottságokkal rendelkezik – mi több, arról sincs tudomásuk, hogy a Fionát sújtotta átok végül milyen eredménnyel zárult. Ha pedig ez nem lenne elég, ott van a gonosz Jó tündér, aki mindent igyekszik elkövetni, hogy egyetlen fiacskája, a Szőke Herceg kerüljön a trónra – ami persze csak abban az esetben lehetséges, ha létrejön a frigy közte és Fiona között. Feltűnik hát a színen a legendás bérgyilkos, Csizmás Kandúr azzal a szándékkal, hogy mielőbb likvidálja a terv megvalósítását akadályozó Shreket.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Tündérmese. Bár a Shrek-filmek népszerűsége vitán felül annak tudható be, hogy az egész család jól szórakozhat rajta, a számtalan utalásnak és néhány „komolyabb" poénnak köszönhetően valójában mégis inkább az idősebb generációt célozza meg. Éppen ezért meglepő, hogy a belőle készült számítógépes játék gyökeres ellentéte ennek. A felső korhatárt valahol 10 év körül határoznám meg, bár inkább kortól és nemtől függetlenül mindenkit arra biztatok: kerülje el messziről.

A 3D-s ugrabugrában természetesen a fent vázolt történetet követhetjük végig minden lehetőséget megragadva egy kis akciózásra. Éppen ezért a cselekmény néhány filmben nem szereplő jelenettel és karakterrel egészül ki, ami némi színt próbál csempészni az amúgy nagyon egyhangú összhatásba. Az egyszerűnek tűnő, ám olykor eléggé idegesítő irányítás

Dolláreső

A Shrek 2. rekordmennyiségű moziban nyitott az Államokban, ami meg is hozta az eredményt: a film minden idők legnagyobb egynapos, legnagyobb szombati, legnagyobb vasárnapi, legnagyobb szerda-vasárnapi, ötnapos bevételét érte el, társulva a legnagyobb animációs nyitóeredménnyel. Alig kellett két hét ahhoz, hogy lemossa az első rész összbevételét (!), a határ pedig innentől a csillagos ég.



csupán néhány gomb és az egér használatát feltételezi, melyekkel némi ügyeskedés árán különböző kombók is kicsalhatók (ezek kitapasztalására az első, tréning pálya kínál lehetőséget). Az akciózás mellett persze fontos a különböző pontok szorgos gyűjtögetése, ugyanis az aranyérméket ilyen-olyan varázsitalokra vásárolhatjuk le a feltűnő automatákból. Előrehaladva nem csak Shrek, de a többi fontosabb karakter (Szamár, Csizmás Kandúr, illetve rövidke ideig a Mézeskalácsember) bőrébe bújhatunk, akik minimálisan eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek.

„Egy újszülöttnek minden vicc új"-alapon a fejlesztők még csak nem is törekedtek arra, hogy az egyhangúságba némi színt csempésszenek: eredeti ötletnek a szikráját sem leljük, a pályák pedig villámgyorsan vontatottá válnak. Ez nem csoda, tekintettel arra, hogy nagyjából mindegyik ugyanazt az elvet követi – azaz ugorj fel, kerüld ki, üsd le, szedd össze. Utóbbi egyébként némi útmutatásul is szolgál (tehát amerre az érmék vannak, arra kell menni), de ha mégis elakadnánk, a játék a segítségünkre lesz egy okoskodó tipp formájában.

A legnagyobb baj az, hogy a készítőknek az égvilágon semmit sem sikerült megőrizniük a film szellemiségéből. Az itt megjelenő humor vagy nagyon fárasztó, vagy egyszerűen lapos, és a jellemek legfeljebb külsőre emlékeztetnek a moziban látott énjükre (oké, a Szamár abban is idegesítő volt – na de ennyire!?).

Vizuális élvezetek.Mivel a játékmenet finoman szólva sem áll a helyzet magaslatán, elvárhatnánk, hogy legalább grafika és hang terén nyújtson valamit a pénzünkért. Már az sem túl bíztató, hogy a maximális felbontás 1024x768, de legalább nem kell erőmű a működtetéséhez. Viszont amit így kapunk, az felér egy kegyelemdöféssel: a szegényes látvány még öt évvel ezelőtt sem számított többnek erős középszernél, az olyan tömör gyönyört jelentő hack 'n slash-ek ismeretében, mint például a Return of the King, pedig finoman szólva is megmosolyogható, hogy ilyesmivel 2004-ben elő mertek rukkolni. A hátterek és a tereptárgyak egyenesen borzasztók – néha az elmosott masszáról nehéz megállapítani, hogy az most növény, kő, vagy éppen felszedhető valami. A szereplők animációja ennél egy fokkal jobb, de tényleg csak egy hangyányival: ha a látvány a moziban is ilyen vérszegény lett volna, egész biztos hanyatt-homlok menekültünk volna. A poénosnak szánt beszólásokkal még el lehet lenni egy ideig, csakhogy beragadt magnó módjára végig ugyanaz ismétlődik. Az pedig igencsak rányomja a bélyeget az összhatásra, hogy nem sikerült szerződtetni az eredeti sztárokat, így halvány utánzataik próbálnak szórakoztatni minket.

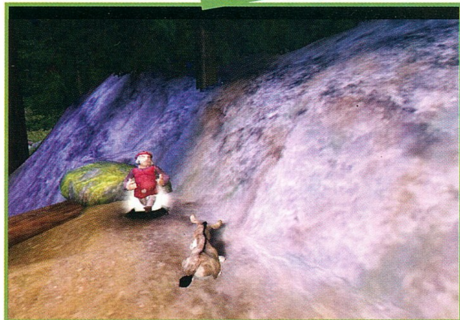
Magyar változat

A hazai mozikban július 1-től látható produkció rendesen feladta a leckét a szinkron készítőinek, hiszen az eredetiben olyan hírességeket hallhatunk, mint Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Julie Andrews, Antonio Banderas, Rupert Everett vagy John Cleese. Szerencsére sikerült az első rész legendásan jó magyar változatának színvonalát hozni: a minőségről a visszatérő hármas (Gesztesi Károly, Kerekes József, Für Anikó) mellett Selmeci Roland, Kautzky Armand, Hámori Ildikó és Harsányi Gábor gondoskodik.





„A felső korhatárt valahol 10 év körül határoznám meg, bár inkább kortól és nemtől függetlenül mindenkit arra bíztatok: kerülje el messziről a játékot."



Ilyen is van.Zárószó gyanánt ismételgethetném a bevált frázisokat a teljesen elanyagiasodott játékiparról, de nem teszem – a Shrek 2 ugyanis önmagáért beszél. A totális nyári pangás miatt azonban sajnos még inkább előtérbe kerülnek az ilyen, és ehhez hasonló „remekművek", hogy aztán a gyors feledés homályába merülve adják át helyüket a következő szériaterméknek. Ez intő jelzés is lehet: ahogy nyilván a fejlesztők is valahol a tengerparton süttetik a hasuk, úgy talán mi is jobban tesszük, ha legalább a nyári szünet miatt megnőtt szabadidő egy részét nem a számítógép előtt töltjük el Shrek 2-szerű játékokon bosszankodva.

SzB

Pro: El tudom képzelni, hogy van, akinek tetszik. Én sajnos nem tartozom közéjük.

HANGULAT	04	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 450, 128 MB RAM, 620 MB HDD

ÖSSZESEN
44%

Kontra: Minden! De tényleg.





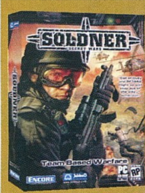
Ez a kezem.

Fák, téli hóesésben.

SÖLDNER: SECRET WARS

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • **Kiadó:** JoWood Productions • **Fejlesztő:** Wings Simulations • **Web:** www.secretwars.net



- modern háború végtelen terepen
- szabad, de iszonyú unalmas single
- élménydúsabb multi

Aréna:

Battlefield Vietnam 79%



BHD: Team Sabre 75%



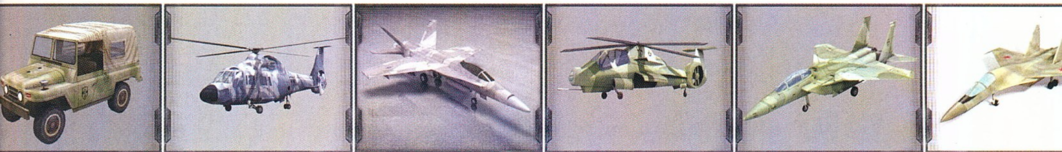
Savage 77%



A Söldner titkos háborúi az elsők, melyekben részt vállalva hatalmas térképeken vívhatunk háborút modern harci eszközök széles választékával. De a Söldner csak lehetett volna az első, amelyben ezt élvezzük is. A márciusban tesztelt béta magasra tette az aranylemez előtt a lécet, ugyanakkor az április 30.-ra kitűzött megjelenési dátum irrealitásáról is meggyőzött. A játék kivételes élménnyel kecsegtetett, de hemzsegett a bugoktól, a fizika és az irányítás félkész állapotot mutatott (legalábbis reménykedtünk, hogy ezt a fejlesztők félkésznek gondolják), és a single player mód teljes egészében hiányzott. A boltokba kerülés előtt egy héttel, április 30.-hoz képest még egy hónapot sem csúszva landolt a szerkesztőségben a verzió, melyre azt mondták, erről már készíthetünk végleges tesztet. Felelőtlen kijelentésnek, felelőtlen kiadásnak tűnt – a JoWood valószínűleg a nyár-ősz tájékára várható óriásoktól féltette. A teszt elkészült, és bebizonyította, hogy két hónap nem képes csodákra. Most a piac versenyének újabb áldozatát vehetjük szemügyre.

A történet 2010-re olyan hadviselési formát ígér, melyben a nagyhatalmak nem saját seregeik által végzett, eget-földet rengető összecsapásokban próbálják intézni gazdasági szükségleteik kielégítését, hanem kis, független, de hatékony – és sikertelenség esetén veszteséget nem jelentő – zsoldoscsapatokat bérelnek fel a világuralmi viszonyok háttérben történő rendezésére. Mi képviseljük a zsoldos részt. A legfontosabb változás a bétához képest a single player megjelenése, ahol végre fény derülhet arra, hogy is képzelték a fejlesztők az óriási térképen való szabad küldetésteljesítés előzetes anyagokban roppant jól hangzó ígéretét. A program indításkor rögtön betölti saját, egy mindentől távol eső völgyben elrejtett támaszpontunkat, mely az összes gyakorláshoz szükséges elemmel tökéletesen felszerelt. Fegyverekből és járművekből részben véletlengenerátorral sorsolt alapkészlet áll rendelkezésünkre, melyeket a megfelelő tárolókból kérhetünk le. A teljes repertoár elképesztő, előbbiből több mint 70 képviselteti magát, utóbbi létszáma 60 köré esik, nem kevés játékidőt igényel azonban ezek a töredékének is az összeszedése. A fegyverekkel lőtéren gyakorolhatunk, de ha úgy jobban tetszik, bázisunkat is feldúlhatjuk, a szabadság teljes. Ezt igazán akkor érezhetjük meg, amikor egy dzsipet, tankot, helikoptert használatba véve elindulunk a környék felfedezésére, és elénk tárulnak a játék gyakorlatilag végtelen méretei. Az ismerkedés azonban könnyen áldozatokkal járhat, egy rossz kanyar elegendő ahhoz, hogy benn égjünk járgányunkban, s ha mi ujjá is éledünk a kiindulóponton, az akkor velünk lévő fegyvereknek és az utazási eszköznek lőttek. Készleteinket a küldetések jutalmaival pótolhatjuk.





A játék értelmét jelentő feladatokat utánfutóba préselt információs központunk adatbázisából válogathatjuk, és itt kezdődnek a visszásságok. A küldetések összeállításáért is véletlengenerátor felel, és nem végzi jól a munkáját. A megbízás kiválasztása után – mindössze alapszintű információk segítenek ebben – egy, a támaszpontunkkal közvetlen kapcsolatban nem lévő helyre kerülünk, ahol ugyanúgy egy bázison kezdünk, és változatlanul saját készletünkből válogathatjuk ki a szükségesnek tartott eszközöket. A területek mindig az előre megszerkesztett listából kerülnek kiválasztásra, egy bokor sem változik rajtuk. Bár hatalmasak, de mivel minden elemük gyakorlatilag jelzésszerű (a kidolgozottságról majd később), és csak küldetésünk célja környékén találni rajtuk ellenfelet, ez gyorsan válik előnyből hátránnyá. A konkrét feladatok nem mutatnak túl annak a listának a lehetőségein, amelyet a fejlesztők a html felületű multiplayer küldetésszerkesztőbe építettek. Mindig adott egy pont, lehetőleg minél távolabb a bázistól, ahova a kiválasztott járművel el kell gurulnunk, repülnünk. Ott találkozunk az ellenféllel, akit vagy le tudunk gyűrni, vagy nem (szintén a véletlengenerátoron múlik: megmérettethetünk 3 emberrel, de 8 tankkal is). Itt részesülünk a játék akciórészében, ahol mind ügyességünket, mind taktikai érzékünket csillogtathatjuk pár percig – elvégre nem mindegy, honnan közelítünk, és utána miképp manőverezünk. Ha ezen túltettük magunkat, jön az adrenalincsökkentő szakasz. Általában egy tárgyat/épületet kell rommá lőnünk, egy foglyot kiszabadítanunk, vagy egy csomagot elvinnünk egyik helyről a másikra, esetleg bázisunkra. Ez ebben a formában tűrhetőnek hangzik, de képzeljétek el, amikor a támaszponttól hat kilométerre (az egyetlen hely, amelyet az ellenfél is látogat) lévő házból el kell fuvarozni egy táskát egy attól négy kilométerre lévő pontra, majd vissza kell menni, mert ugyanott (!) megjelent még egy táska, amelyet meg ismét el kell vinni az előző pontra, ezután megint vissza, mert a táska helyére ezúttal valahogy túsz került, akivel végre hazamehetünk a bázisra (ahol jól megérdemelt jutalmunk, egy medikit vár). Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a járműveknek nem kell olyan sok a felrobbanáshoz, és ez megtörténik mondjuk a hat kilométeres szakasz felén, ahonnan – mivel küldetés közben nem lehet menteni – a maradék távot legyalogolhatjuk, a játékmenet képe igazán elkeserítően fest. Kétévente, ha egyszer szoktam unatkozni, de a tesztelési idő alatt ez a következő húszra is megvolt.



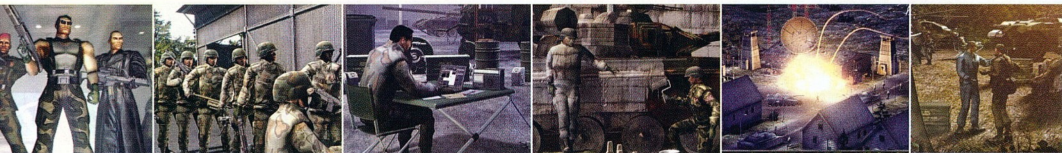
„Kétévente, ha egyszer szoktam unatkozni, de a single player tesztelése alatt a következő húszra is megvolt.”

Az igazi arculcsapás azonban csak ezután következik. A küldetésgenerátor nem veszi figyelembe, mi az, amit már kiadott, és mi az, amit még nem. Nekem a fenti példát képes volt nyolc egymás után következő példányban feltenni az ajánlatok listájára, és köszönhetően a „fejlett diplomáciai rendszernek", amely figyeli, mit fogadok el, és mit nem, majd az alapján ad újabb ajánlatokat, nem is kaptam mást, amíg nem végeztem vele legalább négyszer. A játékos teljesen önmagára utalt a játékélmény feldobását illetően, de legalább a lehetőségek adottak hozzá. Én a fentit első nekilendülésemben tankkal zúztam végig, következőre mesterlövészt és panzerfaustot használtam, az utat meg dzsippel próbáltam túlélni, a helikopteres módszer után viszont már nem maradt más, minthogy kétezer méter magasra felrepülve kiugorjak, és végigejtőernyőzzem a pályát.

Újabb jelentős gond, hogy a rengeteg jármű egyikét sem igazi élmény vezetni – részkivételek a helikopterek –, köszönhetően a pocsék irányításnak és a fizikai motornak. Már a gépek puszta úton tartása is nehézségekbe ütközik, mivel a konzolos platformjátékok hőseihez hasonlóan az oldalgombok nem fordulást, hanem abba az irányba történő haladást okoznak. Láttam én már egyet s mást, de ilyet autók esetében, PC-n még nem. Legkönnyebben még a tankokkal lehet bánni, hisz azoknál a fenti megoldás technikai akadályokba ütközik, cserébe viszont nem lehet tudni, mitől sérülnek, mennyire, és főleg mikor. Előfordult, hogy alig sebzett páncélosom egy farönkön való áthajtástól (ami egyéb esetekben addig vagy lehetetlennek, vagy következményektől mentesnek bizonyult… biztos a véletlengenerátor) borult lángba, ami a jelentős veszteségen túl a már említett 6 kilométeres szakasz felénél különlegesen frusztráló. Már a fizikai szimuláció felelőssége, hogy









szintén tankkal, a saját magam által vájt kráterbe megfelelő szögben belehajtva három méter magasat tudtam ugratni, és minden más járgány képes így röpködni is. Persze az, hogy krátereket vájhatunk a földbe, fákat dönthetünk ki, épületek zúzhatunk porrá, változatlanul a játék egyik legvonzóbb tulajdonsága. Annak ellenére, hogy a terepdeformációt sem fizikai motor végzi (ha például tankkal belehajtunk egy házba, a sebesség úgy redukálódik nullára, mintha sosem mozogtunk volna, megjelenik két kormos lyuk a falon az előre letárolt pontokon, amelyeket aztán újabbakkal gyarapíthatunk, de sosem a becsapódás pontos helye és ereje számít, mindent néhány script irányít), jó móka egy lövéssel rádönteni az erdőt ellenfeleinkre, vagy gödröt vájni a talajba eléjük (ahonnan utána ugyan kiugratnak, de a meglepetés ereje, az biztos durván csap le rájuk). A környezet változásra való állandó felkészültsége nem kevés erőforrást emészt fel, a játék sajnos erősebb konfigurációkon is épphogy kipréseli magából a szükséges 30-40 fps-t.

Még szomorúbb, hogy ezt a terep méretein és rombolhatóságán kívül más nem indokolja. A lens flare, a valósidejű árnyékolás és a pixel shaderekkel fodrozott víz megfogja a szemet, de minden egyéb, a teljes szárazföld, a járművek, az épületek képe igyekszik ezt ellensúlyozni. (Kivétel a karakterek, akik egyedülállóan személyre szabható voltukkal az élvonalba tartoznak.) A Söldner még így sem néz ki rosszul, de egyszerűen feltétlenül. A textúrák elöregedett színvonalát még ki lehet magyarázni a térképek méreteivel, de a rajta elhelyezett egyforma típusházak tucatjaira, azok belső papírfalaira, az ismétlődő, hányavetin kidolgozott tájelemekre már nincs mentség, és pláne nincs a térképek egymáshoz viszonyított egyhangúságára. Minden azt a benyomást kelti, mintha egy terepasztal-tervező programot nézegetnénk gombszem perspektívából, vagy mintha valami gyenge stratégiai játék egységei lennénk.

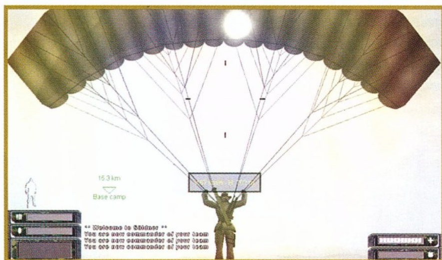
„... a helikopteres módszer után már nem maradt más, minthogy kétezer méter magasra felrepülve kiugorjak és végigejtőernyőzzem a pályát."

De van is ebben némi jogosság. Egy gombnyomással ugyanis bármikor átválthatunk műhold-nézetbe, átlátva a térkép egészét, tetszőleges magasságból szemlélve ellenségeink elhelyezkedését, mozgását. Itt adhatunk parancsot a játék folyamán hozzánk csapódó birkáknak is (általában a kiszabadított túszok fejezik ki bandataggá válással hálájukat), akik lőni ugyan tudnak, de saját eszük még egy kétszintes ház emeletéről sem képes levezetni őket (járműbe ültetve meg egyenes, tiszta úton képesek úgy belehajtani valamibe, hogy felrobbanjanak), így a gyorsparancsok nagy öröm, hogy kiegészíthetők a taktikai térképen kiadott részletes útvonaltervvel. Ez persze még nem kárpótol az AI ostobaságáért, single playerben a legtöbb idő garantáltan egyedül telik. A parancsnok-mód igazi ereje multiplayerben mutatkozik meg, mely egyébként is a játék naposabb oldala. Ha a csapatok fölött egy jó koordinátor igyekszik kezében tartani az eseményeket, illetve megmondani a katonáknak, hogyan tartsák kezükben, a meccs taktikai mélysége érezhetően megnő. Ezzel az új lehetőséggel egyre többen kívánják színezni játékukat – pár éven belül várhatóan teljesen általánossá válik, de a Söldner még az elsők közé tartozik.

A többjátékos mód felépítése más tekintetben is a fentiekkel egyezik, de a szólóban unalmas küldetések az emberi játékosok türelmetlenségének köszönhetően – no meg azért, mert a küldetésszerkesztővel tetszőlegesen átírhatók, megbolondíthatók – ezerszer élvezetesebbek, izgalmasabbak, mondhatni, kalandosabbak. Tisztán látszik a single mind koncepcióban, mind finomhangolásban alárendelt szerepe a multihoz képest. A nehézkes hostolás és a friss megjelenés remélhetőleg ideiglenes eredménye, hogy alig pár szerver üzemel, és egyelőre azokon sem folyik komoly játék, mindössze próbálgatás, bolondozás, de a lehetőségek látszanak. A Söldner egésze – hangsúlya, felépítése, megvalósítása – eltér az átlagtól, a játék különleges, egyedi, valóban rengeteg értékes innovációval. Mindannyian sokkal boldogabbak lehetnénk, ha kicsit még hagyták volna érlelődni ezt az egyediséget.



Lucas Z



Pro: rombolható környezet; rengeteg fegyver és jármű; parancsnok-mód; végtelen térképek...

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	16	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
71%

Kontra: ...terepasztal hangulattal; borzasztó irányítás és fizika; halálunalmas single

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezz a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légiharc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerchmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a **www.virtualairshow.hu** vagy a **www.jetfly.hu** oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 –es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet" fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat („versenyruházatodat"), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a **http://www.virtualairshow.hu** cím alatt, vagy **gyere el 2004. június 26-27-én Tatára**, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi" Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhetsz a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.











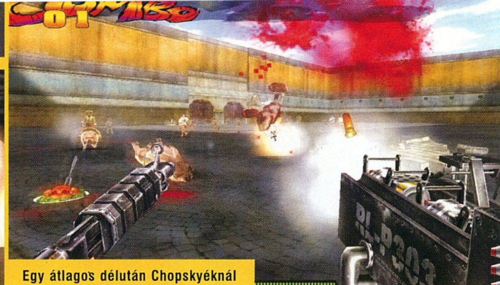
LG Microsoft









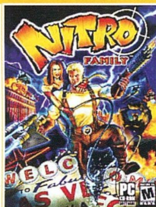

Egy átlagos délután Chopskyéknál


Pusztít a KergeCsirkeKór

NITRO FAMILY

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Delphieye Entertainment • **Fejlesztő:** ValuSoft • **Web:** www.nitrofamily.com



- **Nagyon debil hangulat**
- **Golyózápor az elejétől a végéig**
- **Érdekes, használható harcmódok**

Aréna:

Postal 2



Max Payne



Serious Sam



Annak idején, mikor Komoly Sámuel (nem, nem Frodo Samuja ő, hanem Serious Sam) megjelent a boltok polcain, meglehetősen nagy sikert aratott. A játék lényege ugye, a gondolkodás nélküli, minimális, majdhogynem vegetatív agymunkát igénylő, önfeledt lövöldözés volt. A kiadók nem titkolt szándéka ezzel a játékkal elsősorban az általuk kifejlesztett motor bemutatása volt, nem is törekedtek nagyon arra, hogy teljes értékű programot kovácsoljanak műhelyükben. A debütálás jól sikerült, és a cégek licencelgették is a motort. Ez az alapja a most megízlelésre kerülő Nitro Familynek is.

A bevezető után az ember még várhat némi komolyságot a programtól, de az intro első képsorai után a nagy többség valószínűleg nem vár semmi mély értelmű, nehezen emészthető történetet.
A sztori mondhatni, minimalista, de ezt megfűszerezték jó adag humorral és paródiával. Adva egy szerető család: apuka, anyuka, gyerkőc. A családfő – Victor Chopsky – foglalkozását tekintve nagy hírű vadász és fegyverspecialista. Anyuka – Maria – a világ legbombázóbb, legbögyösebb állatszelidítője, és ő tud hatni egyedül a kissé tépelődő férfiszemélyre. S jöjjön szerelmük gyümölcse, a kétéves Red „Chief" Chopsky. Még pelenkás, de már profi módon ért a késekhez és a lőfegyverekhez, s eme tudományát szorgalmasan kamatoztatja a kisebb állatok pozdorjázásakor. Eme klapec a történet kulcsfontosságú szereplője – lévén, hogy egy gonosz szervezet, a Golden Bell nevezetű nagyvállalat elrabolja. Az aggódó szülőknek több sem kell. Apuka a hátára kapja anyukát, majd előszednek minden működő tűzfegyvert a naftalinból, és elindulnak sarjuk felkutatására.
Összesen 15 pályán kell átverekedni magát kettősünknek, míg a felmenők ismét magukhoz szoríthatják gyermeküket. Feladatunk azért már körvonalazódhatott a T. olvasók buksijában. A lőszert nem kímélve kell átvágnunk magunkat a szó szerint hullámokban özönlő ellenek sorain a vége főcímig. A népirtással felérő küldetés során szép számú fegyver lesz majd társunk. A tervezők azért kedveskedtek nekünk egy-két nem épp szokványos, de gyorsan megszerethető és roppant használható csemegével.



Az első a rögtön szembetűnő kétfegyveres megoldás. Mivel ez a Viktor papa művésze a szakmájának, és nem elhanyagolható módón szuper-ember is, meg sem kottyan neki, ha egyszerre két csúzlit kell használnia. Sajnos, ez a hatásos kombináció csak az alapkészlettel (shotgun, gépfegyver, raksi) alkalmazható. A később kezünk ügyébe kerülő fegyverek (gránátvető, push-gun stb.) már komolyabb darabok, így nem lehet társítani őket.
Következő páciensünk a csemegék között a hangzatos nevet kapott „Mid-Air Combo System". Ez emberi nyelvre lefordítva annyit tesz, hogy az épp levegőben tartózkodó, még élő ellenséges organizmust meglőve „dekázhatuk" a szerencsétlen korpusszal. Ez, amellett, hogy vicces látvány, és kéjes sikolyokat csal asszonykánk ajkaira, nem utolsó sorban pénzmagunk gyarapodására van jótékony hatással.



Életünk méze, Maria, természetesen nem marad otthon a családi atommáglyát őrizni. Apjuk a hátán cipel egy nyeregszerű alkalmatosságot, és az asszony ebbe csüccsen. A súlyfelesleg meg sem kottyan emberünknek, de a vele járó haszon tetemes. Maria pokoli jól kezeli az ostort, és egy jól irányzott csapással fejét veszi minden, a közelünkbe jutott ellenlábasunknak. Másik roppant hasznos képessége, hogy a Maria HydroGas segítségével elküldhetjük Őasszonyságát repkedni, és mindeközben helyre kis szőnyegbombázást is rittyent nekünk, amely pillanatok alatt igen hatékonyan ritkítja meg a hemzsegő ellent. A móka rövid ideig tart, de hatása pusztító. Ezután visszahuppan a nyeregbe, és utazik tovább emberhátón.

A felsorolás végére maradt egy kissé „már-láttam-valahol" ízű dolog, az Ecstasy Running Mode. Ez hasonlít a Max Payne-féle Bullet time-hoz. Ha hőseink túl sok találatot kapnak, vagy a folyamatos hentelés lázba hozza őket, a világ lelassul, a látásmód megváltozik, és így folytathatjuk az őrjöngést / nézhetjük végig halálunkat.

Fegyverekről már volt szó, nézzük azokat, akikbe a tárat ürítjük nagy buzgalommal. Az ellenfelek. Háááát, vegyes a kép. Az alap sztori szerint ezek a nekünk támadó flótások egy bizonyos drog miatt ilyenek. Azt elhiszem... Ugye, a drog jó kis cucc ahhoz, hogy az ember a moszatok szintjére süllyedjen agyilag. Nah, ez az AI-nak sikerült. Taktikájuk, koncepciójuk semmi, csak jönnek egyenesen felénk. Ha fal is van, hát annak nyomják a buksijukat, és megpróbálják áttörni egészen addig, míg meg nem szánjuk, és vagy cafatokra lőjük őket, vagy más irányból közelítünk feléjük.

A kidolgozottságuk is hagy némi kívánnivalót maga után, a legtöbb népség igen darabos. De, hogy ne csak negatívumokat mondjak, néhány ellenfél nagyon idióta, vicces designt kapott. A malacon lovagoló humanoidok („Nosza, Dagony!" – mond ez valakinek valamit? :)), és a nagy hasú, hegymagas debilek láttán mosoly dereng fel arcunkon még a legnagyobb golyózápor közepette is.

Visszakanyarodva még a fegyverekhez egy pillanatra. A pályákon itt-ott feltűnnek csábos ruházatú, búgó hangú szirének, akik Lisa névre hallgatnak. Tőlük vásárolhatunk új fegyvert, fejleszthetjük náluk a már meglevőket, és némi infomorzsákhoz juthatunk általuk az épp aktuális helyszínről, ellenfelekről. Az elkölthető pénz a jobb felső sarokban található. Növekedése a ránk törő galádok amortizálásával, illetve a már említett test-dekázással érhető el.

Karakterünk két értékkel rendelkezik a kötelező lőszerszámláló mellett. Ez az életerő és a páncél mutatója. Ezeket a különféle, elszórtan heverő ládák szétlövése után megjelenő tárgyakkal tölthetjük fel csakúgy, mint a lőszerkészletet.

A gamma teljesíthető kooperatív módban is. Ez jó is, meg rossz is. Jó, mert ritka az olyan FPS, amelyikben ez lehetséges. A rossz az, hogy ennyi az összes lehetőségünk a multiplayer játékhoz. Azaz, vagy koop, vagy semmi. Hááát, ez nagyon félresikerült megoldás.

Látvány, hang, hangulat, miegymás. A játék alapvetően nem néz ki rosszul, de nekem a mai megjelenésekkel összehasonlítva már igencsak szögletesnek, darabosnak tűnik. A textúrákra, a színvilágra, illetve a pályák kidolgozottságára nem volt panaszom, de attól függetlenül, nem dobogós helyezettel állunk szemben. De ha az ember nem vár sokat magától a játékmenettől, akkor ez a grafika bővel kiszolgálja az igényeit. A hanghatások erős négyest kapnak. Túl sok nincs belőlük, de ami van, az még jól is sikerült. Bár, inkább a fegyverek hangja és a női sóhajok a domináns hatások, mert az ellenfelek inkább halálhörögnek, és pusztulnak megfele, sok eszmecserére nem nyílik lehetőség velük. Amivel viszont kimondottan elégedetlen voltam, az a háttérzene. Nem a stílussal, nem a minőséggel volt bajom, hanem a monotonitással. Hihetetlen, hogy hosszú perceken keresztül kell ugyanazt a zenét hallgatnom. Pályánként adtak újat, és ez húúúúúúúúú... de idegesítő. Le is vettem rövid idő múlva a muzsikát.



Jön a konklúzió. Jó a hangulat, és vannak benne igen használható ötletek. De egy idő után monotonná válik. Semmi inspiráció, motiváció. Jön egy kazal ellen, lelövöm, megyek tovább, és újra. Jó, jó, de nem hosszútávra. Ezzel le lehet kötni a 10 éves kisöccsöt, s nem jön percenként, hogy „Most mit kell csinyááániiiiii???" Szódával, agyhalál estén ajánlott, de ha komolyabb szórakozásra vágysz, vannak jobbak is mostanság a halpiacon. **B-ChromE**



Pro: Idióta, debil hangulat. Sok humoros megoldás. Nem kell túl sokat gondolkozni, csak lőni

HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 733, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
69%

Kontra: Egy idő után monoton. Az AI néha egy papucsállatka szintjére esik. Nem kell túl sokat gondolkozni, csak lőni

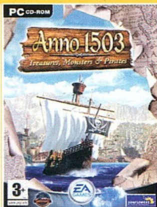




ANNO 1503: TREASURES, MONSTERS, AND PIRATES

INFOBOX

Kategória: Küldetéslemez • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Max Design (www.max-design.at) • **Web:** www.uk.ea.c



• **Küldetéslemez és kiegészítés a 2003/01 számunkban a hónap játékának kikiáltott birodalomépítő stratégiai játékhoz.**

Aréna:

Sid Meier's Pirates! 90%



Port Royale 70%



Pirates of the Caribbean 72%



A legendás karibi kalózszellemek talán megint fordulnak egyet sírjukban. Az Újvilág felfedezését követő kalózéra hangját manapság gyakran pengetik a történelem nagy hárfáján. Nem is tudom, mit vegyek előbb leltárba, a már megjelent Jolly Roger lobogós játékokat, vagy a még várhatóakat. Egy azonban biztos - itt van, megjelent az Anno 1503 Kincsek, Szörnyetegek és Kalózok. Habár ezúttal nem egy önálló játékkal van dolgunk, címét tekintve kár is lenne tovább titkolnom, hogy a Max Design tavalyi nagy dobása, a birodalomépítő stratégiák új etalonja kapta meg a rajongók által már türelmetlenül várt kiegészítést.

Ahogy az lenni szokott - és ez most sincs másként - a kiegészítőbe belekerültek azok a jobbító szándékú ötletek, melyek a játékosoktól kerültek a fejlesztők asztalára. Ezek az apróságok néhol kellemesebbé teszik a hosszú játékidőt azáltal, hogy megszabadítanak fölöslegesen ismétlődő feladatoktól, másutt pedig pusztán az avatott szemeknek okoznak kisebb-nagyobb élményt.

A fő csapás, amely mentén ismét heteket tölthetünk a játék előtt, az Anno 1503 felfedezésre váró világát egészíti ki új szigetcsoportokkal, kalandokkal, harcokkal.

Száraz tényekkel élve a kiegészítő 3 új, vég nélküli feladatot jelentő környezetet és 12 új önálló küldetést takar. Sajnos a korábban már megismert, sztorival tűzdelt hosszú kampány mellé most nem került semmi. Azonban nem is ez a legérdekesebb hiányosság. A hosszú ideje ígért többjátékos lehetőség reménye végleg elillant, az ezirányú erőfeszítéseket leállították (lásd a keretes írást).

Érintetlen új világok

A szigetvilágok vadonatúj hármasa elsősorban a játékot már jól ismerő, tapasztalt kormányzók számára jelent izgalmas terepet, hajlamaik kiélésére. Kettő ezek közül kiegyensúlyozottabb terepet és jelentős konkurenciát is tartalmaz. A „Brilliant Architect" névre keresztelt tengerszegletben hatalmas sík és zsíros terepet nyaldos körbe az óceán. Szinte korlátlan anyagi háttérrel érkezve erre a helyre, valóban semmi nem szab határt még a legperverzebb városépítőknek sem. Jelige: deficit, nem probléma. A tucatnyi küldetés igyekszik bemutatni a játék minden oldalát. Míg a küldetések ezen csoportja az eredeti játékban elsősorban gazdasági természetűek volt, most kalandosabbra vehetjük a figurát.

Lehetünk kalózok, testvérháború ostromló erőinek tábornoka, csempész. Átélhetünk katasztrófákat, elszenvedhetjük indián istenek átkait, hajótörést túlélői lehetünk.

Egy pályaszerkesztővel összedobott, mégoly érdekes küldetések sem lennének érdemesek egy kiegészítő, dobozba csomagolásához. A valódi újdonságokat a részletek rejtik, úgyhogy merüljünk is mélyebbre bennünk, mint ahogy azt hajónk teszi, ha túl sok sirály pihen meg rajta (ez is egy, az apró újítások közül, melynek azonban pusztán poén értéke van).

Szörnyetegek és más kellemetlenségek

Ha nem volt elég bajunk, akkor most itt a felmentés. Terjeszkedésünk és kalandozásunk során új ellenségekkel találkozhatunk. Katonaságunk kell felvegye a harcot a zombikkal és a zavaróan ele-

Fontos!

A kiegészítő az eredetihez hasonlóan több kiadásban jelent meg. Csak az azonos nyelvi változatok használhatóak együtt! Angol-angollal, német-némettel...



ven csontvázakkal is. Az állatvilág is ellenségesebb lett. Óriás pókok, krokodilok és vérszomjas farkasok hizlalják magukat népességünk rovására.
Persze áldott népünk sem teljesen hibátlan. A becsületeseket tolvajok fosztogathatják, ha nem alakítjuk ki megfelelően a járásbíróság intézményét. Aztán a becsületesekből is hamar lázadozó tömeg verődik össze, ha problémáikat csak ígéretekkel próbáljuk orvosolni.



„Amikor a titkos sziget, zombikkal őrzött kincséről hallottál, azt hitted lázálom szülte történet. Tévedtél."

A hab a tortán persze a természeti katasztrófa. Ez már az első Sim City-ben is osztatlan sikert aratott. Ezúttal a földrengések és a vulkán kitörések sem kerülik el az Anno 1503 világát.

Újdonságok a szél szárnyán

Hajóink sebessége kicsit megugrott, így nem kell már olyan sokat várni, míg másik szigetek kikötőihez érünk. Mivel kicsit többet fogunk hajókat eladni, világosabbá tették ennek módját is. Szükségességét a hajócsatákban használható új parancs magyarázza, melynek segítségével sérült hajókat zsákmányolhatunk. Végre! Ezen túl nemcsak a kalózélet gyakorlásakor jön jól a járőrözésre kijelölhető terület, ami hajóknak és katonai egységeknek is meghatározható. Persze a békeidőkben sem mindig gondtalan az élet, így ezen a területen is hozott változást eme kiegészítő.





Városgazdálkodók figyelmébe

A mezőgazdaságot forradalmasítja az ültetvény, melynek betakarítása automatikusan megtörténik. Az így hatékonyabbá váló termelés eredményét ezután háromféle, eltérő kapacitással rendelkező raktár valamelyikében helyezhetjük el. Mindezen javainkat egy új, nagyobb hatótávolságú őrtoronnyal védhetjük meg.
A nagy városok egyhangúságának megbontására is kaptunk új tárgyakat, mint pl. a lovas szobor, szökőkutak, oroszlános kapu, további elemek a palotához és így tovább. Tevékenységeinket ezentúl egy új statisztikai képernyőn is áttekinthetjük, ami segíthet észrevenni gazdaságunk gyenge pontjait.
Amennyiben a Max Design tartja magát eddigi szokásához, akkor az Anno 1503-at ezennel befejezettnek tekinthetjük. Sokan várták a multiplayert, sokan talán többet vártak egy év után a kiegészítőtől is, és valóban nem hozza lázba az eredeti játékkal felületes kapcsolatot ápoló játékost. A rajongóknak, - és nekik bizony komoly táboruk van – mégis kötelező darab.
A csapat honlapján már egy igen régi játékötletük felmelegítéséről olvashatunk. Tartok tőle, hogy az Anno sorozat olyan nekik, mint felénk az űrstratégia - még biztosan hallunk felőle. Addig is menjünk és csapjunk szét a szörnyek és kalózok között, hogy megleljük a titkolt kincseket.

Lázi

A magányos hódító

A történet az alapjáték megjelenésével kezdődött, amiből kimaradt a multiplayer lehetőség. Ekkor a fejlesztők a probléma bonyolultságára hivatkozva, egy későbbi időpontra tették a hiányosságot megszüntető javítócsomag kiadását. Az idő telt-múlt, mígnem eljutottak a multiplayer változat teszteléséhez. Azt már az elején felismerték, hogy a DirectX-DirectPlay nem lesz alkalmas 6-8 játékos egyidejű kezelésére, de hogy a saját rendszerük is reménytelenül alkalmatlan arra, csak a tesztek mutattak rá. A játék bonyolultsága miatt nem sikerült megoldaniuk, hogy a kipróbált húszféle(!) multiplayer változat bármelyike két óránál is tovább képes legyen szinkronban kezelni a telepesek fejlődését. A játékosok és az általuk kezelt lakosság számának gyarapodásával exponenciálisan nőtt a gépigény, már egy átlagos játék esetén is irreális méreteket öltve. Végül, több mint egy évnyi kínlódás és ígérgetés után a kiadó beismerte saját kommunikációs és a fejlesztők technikai kudarcát. Többjátékos mód tehát nem lesz, nincs is és valójában soha nem is volt rá remény. Bár a tapasztalatokat leszűrték az esetből, azt hiszem az a nagy szerencséjük, hogy maga a játék így is elképesztően jó.



Pro: A valóságtól a kikötői történetek világa felé mozdítja a játékot • Új állatfajták színesítik a tájat

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 1 GB HDD, Anno 1503

ÖSSZESEN
81%

Kontra: Be kell érni új kampány nélkül • A multiplayer kudarcba fúlt



Beyond Divinity

Tárgyakat ugyanúgy sokszorosíthatunk, mint a Divine Divinityben. Válasszuk ki a tárgyat, majd dobjuk le. Miközben esik le, nyomjuk le a ctrl+I billentyűket. Némi gyakorlásra szükség lehet.

Besieger

Indítsuk a játékot szokásos módon, majd játék közben nyissuk meg a konzolt a ~ billentyűvel. Írjuk be a következő kódokat:

(Ha helyesen írtuk be, akkor a kód kékre vált.)

Invulnerability 1	Sérthetetlenség. A 0 érték kikapcsolja.
Daytime X	Idő beállítása. 1<=x=<24

A következő kódok élesítéséhez először a „Debug 1" kódot kell megadni (idézőjelek nélkül).

DayTimespeed X	Az idő sebességét állíthatjuk be 1-10000 között. A normál beállítást 0 értékkel kapjuk vissza.
SSE 1	intel SSE



Vegeta Strikes Back 2

Hozzunk létre a játék mappájában egy vegetastrikesback2.gmd nevű fájlt. A tartalma nem számít. Indítsuk el a játékot, ahol így az F12 billentyűvel válthatunk szintet.

Sim Girl

Játékos nevének a testbug szót írjuk be. A játékot így 99999 dollárral kezdhetjük.

Kapcsolati pontok beszerzéséhez menjünk a kocsmába. Kattintsunk az „Easy", majd a nem látszó második kapcsolóra. A két ellenfelet intézzük el, majd ismételjük meg mindezt legalább 12-szer.

NitroFamily

A ~ billentyűvel nyissuk meg a konzolt, amely az alábbi kódokat fogadja:

NITRO GOD	Sérthetetlenség
NITRO GIVEALL	minden fegyver
NITRO GIVEMONEY	némi pénzmag
NITRO KILLALL	ellenség kihalása
NITRO FLY	repülés
NITRO GHOST	szellemmód
NITRO REFRESH	teljes felépülés a sérülésekből
NITRO CHANGELEVEL	szint átlépése
NITRO SPEED X	sebesség növelése (1<=x<=10)

Thief 3 - Deadly Shadows

Nyissuk meg a játék „Thief - Deadly ShadowSystem" mappáját. Készítsünk biztonsági másolatot a DEFAULT.INI nevű fájlról.

A jegyzettömb programmal nyissuk meg az eredeti fájlt, keressük meg benne a „[Difficulty]" sort. Az ezt követő értékek jelentései:

AI visual acuity multiplier	milyen jól lát a gép
AI auditory acuity multiplier	milyen jól hall a gép
AI tactile acuity multiplier	milyen jól érez a gép
AI hitpoints multiplier	az ellenfelek kezdő hp-je ezzel az értékkel lesz megszorozva
AI-to-player damage multiplier	az előzőhöz hasonlóan a játékos sérülését lehet mérsékelni

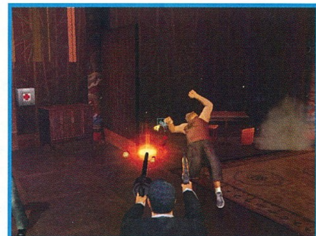
A fenti értékeknek akár 0 is megadható.

True Crime - Streets Of L.A.

Írjuk be a következő kódokat az engedélyünkre a játék kezdésekor. Hősünk szerkóját cserélhetjük le ily módon.

Bum	**BOOZ**
SWAT tag	**5WAT**
Kommandós	**M1K3**
Magas rangú rendőrtiszt	**FATT**
Johnson	**FUZZ**
Női főnököd	**B1G1**
Társad	**ROSA**
Társad fehérneműben	**HURT_M3**
Gengszter	**TFAN**
Ázsiai melós	**HARA**
Ázsiai hentes	**PHAM**
Tetovált hölgy	**TATS**
Utcai punk	**MNKY**
Punk csaj	**BOOB**
Bokszbajnok	**BRUZ**
Motoros	**HAWG**
Félszemű bagós majom	**JASS**
Hulla	**1MM**

Ahhoz, hogy a térkép valamivel több információt mutasson, használjuk a **WHUPASS** kódot.



UrthWurm

A címképernyőn nyomjuk le valamelyik billentyűkombinációt.

[Shift] + S	A képernyő tetején görgesse a szöveget
[Shift] + I	Irány megfordítása (balra görgetés)
[Shift] + M	Mission impossible mód, teljesítése 50000 pontot ér

Chicken Invaders 2

Az options menüben kapcsoljuk be a CHEATS pontot, majd használjuk a funkcióbillentyűket a következő feladatokra:

F5	szint átugrása
F6	több élet
F7	több fegyver
F8	több rakéta

Street Legal 2 Redline

Írjuk be a következőt: „**BegForMoney**", majd kattintsunk a Tunning kapcsolóra. Némi pénz és sebesség lesz jutalmunk.

Még szélesebb!

Datanet ADSL 512 kbps

Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!

Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!

- Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
- Folyamatos Internet kapcsolat
- Gyors kapcsolat-felépülés
- Internetezés és telefonálás egy időben

A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon, vagy látogass el a www.datanet.hu weboldalra.

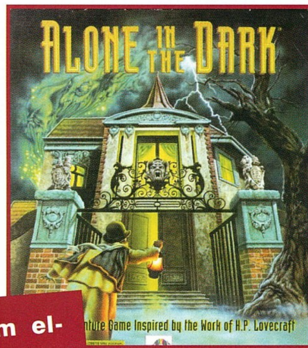


Az akció 2004. március 31-ig tart.
Az ár az ÁFÁ-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.

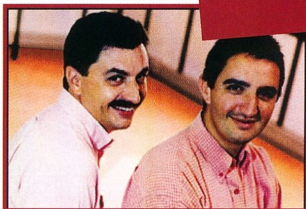
ZIVATAROS INTERPLAY TÖRTÉNELEM

A patináns név mögött álló kiadó a hosszú szenvedés után talán már az utolsókat rúgja

Egy legenda születése. Az Interplayről beszélni Brian Fargo nélkül legalább annyira nem szabad, mint magáról a játékfejlesztés kezdeteiről elmélkedni az Interplay említése nélkül. Brian Fargo volt ugyanis az, aki – megunva az adatbázis-kezelő programok írásának ásítással teli óráit – 1983-ban úgy döntött, hogy negyedmagával (Bill Heineman, Troy Worrel, Jay Patel) megalapítja a mára már élő legendává avanzsált Interplay játékfejlesztő céget. Akkoriban a számítógépek teljesítménye csupán pár megahertz-et jelentett, így nem meglepő, hogy a fiatal fejlesztőcsapat nagyjából egyesztendős fejlesztési idő után rögtön két programmal rukkolt ki. A Mindshadow-ban a manapság sablonosnak mondható „nem emlékszel semmire, ki kell derítened, hogy mi történt veled" cél dominált. Köztudottan könnyebben legyűrhető játéknak számított a The Tracer Sanction, mely társához hasonlatosan a szöveges kalandjátékok népes táborát bővítette tovább. Míg az előbbi története a Földön játszódik, addig a Tracerben egy űrhajón utazva kell a sci-fi történet szálait kibogoznunk. Bár Fargo közel 4 évet dolgozott együtt Allen Adhammel, az úriember már nem vett részt a két játék fejlesztésében, mert 1991-ben két társával együtt inkább úgy döntöttek, hogy megalapítják a szakma jelenleg talán legprofibbnak mondható játékfejlesztő cégét, a Blizzardot. '85-ben a Borrowed Time kezdte felnyitogatni a világ szemét, hogy érdemes lesz az Interplay csapatra odafigyelni, de igazán átütő sikereket mégsem sikerült elérnie. A lelkes csapat a kisebb anyagi sikeren felbuzdulva gőzerővel vágott bele a játéktörténelem „legjeinek" névsorába arany betűkkel felrótt Tales of the unknown, Vol. 1: The Bard's Tale fejlesztésébe. Szívből merem remélni, hogy aki idáig eljutott az olvasásban, annak nem kell erről a névről elmondanom, hogy a „bárd meséje" mit jelentett milliók számára. Bár maga a játék 1987-ben jelent meg,

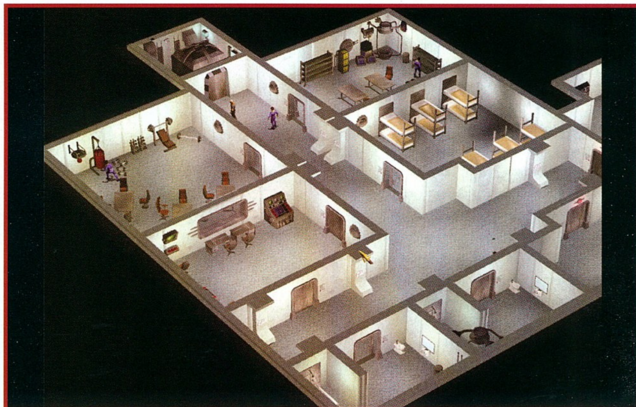


> **„Szerencsére már minden cuccom elhoztam a cégtől..."**
> **Sean K.Reynolds (vezető designer)**



történetével, komplexnek mondható szerepjáték-rendszerével, audiovizuális teljesítményével, hatalmas, bejárható területeivel csillogó alapkövét fektette le a számítógépes szerepjátékok palotájának rettentő csarnokának. Az egy évre rá debütáló The Bard's Tale II: The Destiny Knight fejlesztésében még szerencsére részt vett az a Michael Cranford, aki nélkül a játék nem lett volna akkora siker. Programozói tudásának, valamint konzervatív, vallásos felfogásának köszönhetően gyakorlatilag egy jobb generáció létrejöttéhez járult hozzá. („Aki játszott a Bard's Tale-lel, az rossz ember nem lehet." :-) Egyéves





fejlesztő munka után következett a The Bard's Tale III: Thief of Fate, melyben kalandozásaink például a náci Németország idején vagy az ősi Róma érájában folytatódtak. A hihetetlenül jól eltalált sztoriért – a számtalan díjat bezsebelt író – Michael Stackpole volt a felelős. A sorozat kiadása az Electronic Arts égisze alatt zajlott, míg az Interplay első két játéka az Activision gondozásában jelent meg. A szakma által a Fallout ősének megbélyegzett posztapokaliptikus Wasteland (komorabb hangvételének köszönhetően) igazán csak egy szűkebb réteget volt képes lenyűgözni. 1989-ben sem láttak sokkal kisebb nevek napvilágot. A Neuromancer a Borrowed Time-hoz hasonlatosan feldolgozás volt, míg előbbi filmes alapokon nyugszik, addig a Neuromancer a világhírű sci-fi író, William Gibson cyber írása nyomdokain halad. Szintén ebben az évben kerültek kiadásra az „árkád sakk" Battle Chess, a Future Wars és a Dragon Wars programok. A Battle Chess név a fiatalabb korosztály számára is ismerősen csenghet, hiszen a kor majdnem minden konfigurációján jelen volt. A Dragon Warsról akkoriban az a hír járta, hogy a BT gondolatmenet folytatása, de a fejlesztőknek (az elveszett jogok miatt), más névvel kellett illetniük ezt a remekbeszabott, fantasy világban játszódó RPG-t. Azok az idősebb olvasók, akik nyomon követték a zseniális géniuszokat magába olvasztó cég fejlődését, könnyen lehet, hogy emlékeznek még arra a napra, amikor Brian Fargo bejelentette, cége független kiadóvá válik. A döntés mögött főleg az EA-val folytatott parázs viták álltak, melyek alapját az EA makacssága gerjesztette. Történt ugyanis, hogy a Bard's Tale franchise jogaival az EA rendelkezett, de mivel ők a sikerek ellenére sem akartak több részt kiadni a játékból, ezért Fargo cége, az üzleti kapcsolatok megszakítása és a fejlesztőcégből kiadóvá avanzsálás mellett döntött. A Delphine Software-rel már a Neuromancer óta együttműködtek, és az elkövetkezendő pár évben felejthetetlen alkotásokat köszönhetünk a remek párosnak. Ilyenek voltak például a LOTR feldolgozások, a filmes gyökerekből táplálkozó James Bond: Operation Stealth vagy a C-64-en hódító Total Recall. 1991-ben ismét kisebb forradalom söpört végig a játékosok feje felett, hiszen az Another World szinte a semmiből robbant be. Emlékszem, amikor délelőtt még az öreg C-64-et nyüstöltem, délután, pedig megláttam az egyik barátomnál az Another Worldöt. Nehezen tudnám szavakba foglalni azt, amit akkor éreztem. Olyan érzés volt, mintha az ember évekig keresne valamit eredménytelenül, és egy napos délután, egy 14 colos monitor egyszer csak kinyitná kapuját arra a világra, amelyről addig csak álmodni mert. Ez volt az a pont, amikor – tudat alatt vagy sem –, de mással sem játszottam, csak az IP által prezentált játékokkal. Használhatnék ismét monumentális jelzőket az Alone in the darkra, a Flashbackre vagy a Lost vikingsre, de helyette csak annyit árulok el, hogy gyakorlatilag szinte mindenki megfertőződött az Interplay terjesztette lázzal. Akinek volt gépe, az még nyár végén is hófehéren bandukolt elő kuckójából, akinek nem, az rövid úton beszerzett egyet. Igazi forradalom volt! '94-ig a kiadó minden nyárra adott lelkes híveinek „végigvinni valót", de sajnos előfordult néha egy-egy igazán harmatgyenge darab. Ennek ellenére, a sajtó ebben az évben is ódákat zengett a

Érdekesség

Az 1991. óta remek teljesítményt nyújtó Blizzard egyik alapítója Allen Adham ez év januárjában úgy döntött, hogy elhagyja a Blizzard – szinte csak nyereségeket elkönyvelő – csapatát. Adham mindenkit biztosított arról, hogy szó sincs holmi átigazolásról esetleg egy másik céghez, mindössze arról van szó, hogy végleg maga mögött szeretné tudni a szakmát. Úgy gondolom, azért mindenki számára nyilvánvaló, hogy aggódnunk nem nagyon kell Adham sorsáért, hiszen a Blizzard színeiben dolgozva iszonyató pénzek ütötték a markát.





Van Buren

A rajongók által leginkább várt játék a Baldurs's Gate 3 (Jefferson) mellett a Fallout 3, vagy projektnevén Van Buren. Az FO 3 sorsa gyakorlatilag az Icewind Dale második részének fejlesztésével már megpecsételődött. A BIS a Torn leállítása után mindenképpen a Fallout folytatásával szeretett volna foglalkozni. Sajnálatos módon azonban az IP nem adta meg a fejlesztéshez szükséges 15 millió dollárt, sőt a projektet leállíttatta, és az egész csapatot az Icewind Dale 2. részének elkészítésére kötelezte. 2003. december 9.-én a BIS bezárásával úgy tűnt, mindennek vége, a legenda 3. epizódja már soha nem készülhet el. A remény parazsa azonban újra lángolni látszott, hiszen Timothy Cain (a Troika Games első embere), úgy nyilatkozott a sajtónak, hogy ha az Interplay eladná a Fallout licencét, akkor a Troika szeretné megvásárolni a jogokat. Sőt, alternatívaként még hajlandók lennének az Interplayjel együttműködni is. Egyelőre azonban még az IP kotlik a jogokon, és semmi bíztatót nem tudni azzal kapcsolatban, hogy mit tesz a FO licenccel.



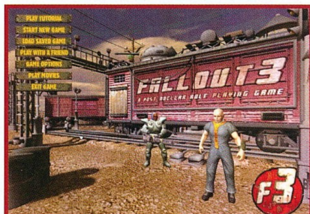
cégről, hiszen megjelent az AITD folytatása, a korát évekkel megelőző Cyberia, a remekül kidolgozott PC-s platformjáték, a Blackthrone, hogy Mocsy nagy kedvencét, a Dungeon Master folytatását ne is említsem. Az ezt követő három évben egyre inkább gyarapodtak a kevésbé sikeres kiadványok, de egy-két nagyobb név (MDK, Redneck Rampage, Carmageddon, Descent, Earthworm Jim) azért mindig képes volt jó irányban tartani a céget. A '90-es évek az IP számára a dinamikus fejlődés időszaka volt. Fargo újra kapcsolatba került régi kollégájával, hiszen az FTL, a Black Isle Studio, a Shiny, a BioWare, a Delphine Software aranycsapat mellé a Blizzard is felzárkózott. Elnézve ezeket a neveket szinte hihetetlennek tűnik az, ami a későbbiekben történt. A kilencvenes évekre jellemző az a tendencia, melyben az IP is jócskán kivette a részét, nevezetesen, hogy számos licenc felvásárlásába kezdett, és egyszerre több vasat is a tűzben tartott. A rohamos fejlődés már odáig jutott, hogy nem csak az Államokban (Kalifornia), hanem Európában (Anglia), majd később Ausztráliában is rendelkeztek egyfajta helyi képviselettel. '95-re már annyi licenccel és aktív projekttel bírtak, hogy úgy látszott, az IP-nek esélye lesz a világ leghatalmasabb kiadójává válni.

„War. War never changes." Az Interplay üzletpolitikája mindig is az volt, hogy a bevételekből származó pénzeket az újabb projektekbe kell fektetni. Sajnálatos módon azonban így nem rendelkeztek elég tőkével ahhoz, hogy a horribilis kiadásokat fedezni tudják. A fejlesztési idők és a fenntartási költségek dollármilliók sokaságát szippantották magukba, és a kiadott programok sem hoztak már annyit a konyhára, hogy legalább nullszaldós legyen a történet. Az Interplayből 1998-ra nem a világ legnagyobb kiadója, hanem a világ legnagyobb pénznyelő örvénye lett. De ne ugorjunk ennyire előre, mivel nem csak a fentebb említett események okozták a kiadó vesztét. 1997-ben a Francia székhelyű Titus Interactive sem ült a babérjain, hanem szintén dinamikus terjeszkedésbe kezdett. Kihasználva a dicső múltú vállalat gyengeségeit, kevesebb, mint egy év alatt közel egyharmados tulajdoni többséget tudhatott magáénak. Talán felesleges megjegyeznem, ami ilyen esetben amúgy is nyilvánvaló. Fargo mindent megtett annak érdekében (még saját tőkéjét is gyakran beinvesztálva), hogy az Interplay tulajdoni jogából a Titus ne részesülhessen. További egy év elteltével a Titus már lassan többlettulajdonossá vált. A terjeszkedés nem állt meg, a Titus gyakorlatilag felvásárolta a Virgin kiadót. Ezzel azonban ugyanazt a hibát követte el, mint anno az IP. A Titus tartalékai szinte teljesen lemerültek. Alapvető változtatásokra lett volna szükség, de hol a fenntartási költségek, hol pedig a „gigaprojectek" vitték el a bevétel jelentős részét (lsd. Heart of Darkness). A bajoktól függetlenül a millennium hajnalán halottaiból támasztották fel az RPG műfajt, az évezred szerepjátékával, a Baldur's Gate-tel. A tőzsdére kivitt Interplay részvények az ekkora sikerek után ugrásszerűen megnőttek, de hiába került kiadásra az Icewind Dale sorozat, és hiába értek el óriási sikereket a Baldur's Gate kiegészítői és folytatása révén, azt a közel 350-400 embert és a világ három kontinensén jelen levő képviseleteket már képtelenek voltak eltartani. Ezzel el is érkeztünk a 2001-es esztendőhöz, mely év az Interplay számára olyan lehetett, mint haldokolva fujtató bikának a matador ezernyi fájdalmas döfése.

„Még mindig itt vagyunk!" Herve Caen



„Minden, aminek kezdete van, véget is ér." Az IP az ezredforduló hónapjaiban még szép számmal prezentált jobbnál jobb programokat, míg 2001-ben a kiadások száma jóval elmaradt az előző évi terméshez képest. Az év első felében az IP megvált a 14 Degree East csapattól. Az indok: A csapat munkája (Fallout: Tactics) nem ért el jelentős sikereket, így a meglehetősen kevés profit nem elégítette ki az IP szükségleteit. A kiadót az sem érdekelte túlzottan, hogy az USA-ban népszerű Star Trek franchise-t is elvesztette. A Titus, a felvásárolt részvények által, sikeresen tovább növelte részesdését, és ezzel egy időben több mint ötven alkalmazottat eresztett szélnek. A cégnek (főleg az általános költségek miatt) a projektekre szánt pénzekből kellett egyre nagyobb szeleteket lekanyarítania, továbbá néhány fejlesztés alatt álló játék leállítására is rákényszerült. (Sajnálatos módon a Torn is ezek közé a projektek közé tartozott). A hivatalos közlemények szerint a BIS alapítója (Feargus Urquhart) személyesen döntött úgy, hogy szembe-

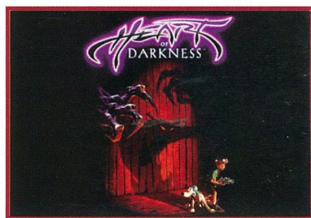


nézve a milliós veszteségekkel sztornózza a LithTech motort használó szerepjáték fejlesztését. Szeptemberben a BioWare beperelte az Interplayt szerződésszegés címén. A Vivendivel kötött szerződés egész tekintélyes profitot garantált, de az IP hibázott, nem emelte a BW részesedését, a felbőszült BW pedig nemes egyszerűséggel beperelte. Gyakorlatilag ugyanekkor indított pert a Parallax Software és a BW is a széthullóban lévő kiadó ellen „elmulasztott szerzői jogdíj" vádponttal. Eközben Fargo utolsó nagy dobásként megszerezte egy, a Mátrix univerzumban játszódó szoftver elkészítésének jogait. Bár a játék szponzora a Microsoft, mégsem segített ez már semmit sem a széthullani látszó kiadón. Ezt követően, az IP meghozta élete legrosszabb döntését: elhatározták, hogy csak a konzol platform számára adnak ki programokat, és a későbbiekben majd azokat szándékoznak átportolni a PC-s közönség számára. 2002. január 7.-én Herve Caen és a többletrészesedéssel bíró Titus elnökei lemondatták Brian Fargót. A PC-s játékosok többsége szívében ekkor a gyász hangjai daloltak egy szomorú dalt... Úgy tűnt, egy élő legenda örökre elveszhet.

Egy hónappal később a Nasdaq felszólította a kiadót, hogy teremtse elő a tőzsdei kereskedéshez szükséges 15 millió dollárt, valamint a részvényeik árának el kell érniük a 3 dolláros papíronkénti határt. (A cég részvényei ekkoriban olyan egy dollár körül tendáltak...). Áprilisban az IP kénytelen volt megválni a Mátrix-licenctől, mivel eladásra kínálta a Shinyt. Herve Caen ettől a lépéstől és az ezzel egy időben zajló létszámleépítésektől jelentős pénzügyi stabilitást remélt.

Az ezredforduló óta veszteséges kiadó 2002. májusában tárja fel megdöbbentő pénzügyi mérlegét, mely szerint közel 2 millió dolláros nyereségre tettek szert. Sajnos, mindenki számára nyilvánvaló, hogy az a néhány kiadott játék nem ránthatta vissza a céget ilyen könnyedén a szakadék széléről. Sokkal inkább arról van szó, hogy az IP az igazán nagynak számító licencektől szépen sorjában megvált, és emiatt érte el a több mint 15 millió dolláros nettó forgalmat. Itt kell megemlítenem azt a mára már mindenki által jól ismert tényt, hogy Brian Fargo az InXile Entertainment cég berkeiben tevékenykedve gőzerővel fejleszti a Bard's Tale következő epizódját. Reményeik szerint, ha sikerül a jogokat teljesen visszaszerezniük az Electronic Arttól, akkor ez év végére talán már a fa alá kerülhet a milliók által vár várt játék. A következő év januárjában a BIS alapítója, a skót származású Feargus Urquhart egészen hihetetlen dolgokra világít rá. Véleménye szerint ahhoz, hogy igazán egyedit tudjanak letenni az asztalra, számos és gyökeres változtatásra lenne szükség. Egyrészt szeretnék felfejleszteni a meglehetősen elavult (2 éves!) gépparkot, sokkal jobb promócióra lenne szükségük (hiszen az ilyen jellegű kiadásokra már addig is alig jutott pénz), valamint rendezni kell az alkalmazottak béreit, mivel az állandó bizonytalanság nem éppen remek táptalaja a professzionális szintű munkának. Az év végére azonban az Interplay szétbombázta a BIS csapatát is. Számtalan alkalmazottat elbocsátottak, néhányukat konzolos részlegekhez csoportosítottak át, az alapító Feargus Urquhart pedig később Obsidian néven céget alapított.

2004 tavaszán érkezett a hír, hogy az Interplay már a Kalifornia állambeli bérleményének több mint 90 milliós költségeit sem képes rendezni. A múlt hónap szomorú hírei közé tartozott az az információ is, mely szerint a cég, már az alkalmazottak béreit sem volt képes rendezni, részvényei pedig a hihetetlen alacsonynak tűnő, 0,045 dolláros mélységben „fenekeztek". Az elkeserítő tendenciát csak fokozta, hogy a kiadó weboldala, telefonvonalai, e-mail címe sem működött. E hónap elején érkezett a lesújtó hír, hogy a nagy múltú kiadó végleg térdre kényszerült, és eltűnik a kiadók névsorából. Ennek ellenére Herve Caen a gengszter hangulatú Kingpin és a legendás Fallout következő epizódjait ígéri, de az ember valahogy már nem képes ezekben az álomképekben hinni, különösen annak tudatában, hogy a cég alkalmazottai lassan a munkanélküli papírok kitöltésén fáradoznak, és múlt hét pénteken a kifizetetlen bérek és számlák miatt a kaliforniai székhely bezárta kapuit. Pár nappal később érkezett a hír, hogy az IP talán mégsem



zárt be véglegesen. A Titus és a cég elnökei az ígéretek szerint mindent megtesznek azért, hogy ne kelljen a két évtizedes múlttal bíró céget végleg bezárniuk. Optimistán még hozzáfűzik, hogy a tőzsdei forgalmuk aktivitása „jelentősen" nőtt. A cég megmaradt emberei jelenleg is azon fáradoznak, hogy üzletek sokaságát hozzák fedél alá. Jelenleg ott tartunk, hogy az 1985-ben a Caen testvérpár által alapított, és pár napja csődöt jelentett Titus befagyasztotta a kiadó részvényeit, hiszen azok ára – a megélénkült kereskedelem ellenére – sem haladta meg a 0,05 dolláros határt.

Aggódva tesszük fel a kérdést: „Mi lesz veled Interplay?" A válasz nagyon elkeserítőnek tűnik: Az Interplay már évek óta gyakorlatilag csak vegetál, teljes körű rendbe tételéhez dollármilliárdokra lenne szükség. Számomra hihetetlennek tűnik, hogy egy ennyire hatalmas szórakoztatóipari óriás feje néhány év alatt a fényes koronától egészen a vérpadig jutott el. Számtalan fórumon olvastam már, hogy az elkeseredett játékosok – a kiadó iránt érzett tiszteletük és szeretetük bizonyítékaként – Interplay részvényeket vásároltak egészen addig, ameddig csak lehetőségük volt rá. Én tiszta szívből remélem, hogy valamilyen csoda folytán a jó öreg kiadó megmenekül a jelenleg elkerülhetetlennek tűnő vég elől, és még megannyi játék kezdetekor csendülhet fel az ismerős dallam, s egy új virtuális világ ígéretével olvashatom a kiváló minőségre garanciát jelentő szlogent: „Játékosoktól játékosoknak".

Tinman



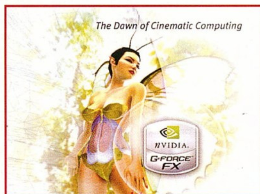
KÜLÖNLEGES TOKOZÁSÚ MMC KÁRTYÁK A KINGMAX KÍNÁLATÁBAN

A Kingmax az évente megrendezésre kerülő Computex Informatikai Kiállításon mutatta be legújabb memóriamoduljait. A High-Speed MultiMedia Card (HS-MMC) a 4.0 verziószámú MMC-specifikációnak megfelelően működik, adatátviteli sebessége maximálisan 52 MB/s. Az eszköz innovatív jellegét a teljesítményén kívül az adja, hogy a gyártó olyan, ún. „PIP" tokozással látta el lapkáit, melyek ilyen módon szélsőséges környezeti hatásoknak is képesek ellenállni, különös tekintettel a víz-, hő- és fizikai behatásokra. A vállalat olyannyira bízik termékében, hogy 5 éves garanciát vállal minden egyes darabra. Ami a modul egyéb fontos jellemzőit illeti, kapacitása kialakításától függően 32 MB-tól egészen 512 MB-ig terjed, és mivel az MMC szabványokkal visszafelé is kompatibilis, ezért mind 3,3 V, mind pedig 1,8 V feszültségen képes működni.

2 GB-OS RAM NOTEBOOKOKBA

A Swissbit bejelentette 2 GB kapacitású, notebook számítógépekben alkalmazható (SO-DIMM) memóriamodulját. Ezek az eszközök legfeljebb 166 MHz-en üzemelnek (PC 2700), gyártásuk Berlinben, a Swissbit által felvásárolt Optosys gyárában zajlik majd. A termékről, melyet egyébként várhatóan a Swissbit online áruházában lehet majd megvásárolni, új mivolta miatt egyelőre semmilyen műszaki specifikáció, vagy kompatibilitási lista nem áll rendelkezésre. Ennek megfelelően még árát is homály fedi, bár következtetni azért lehet, hiszen a cég azonos technológiával készülő, 1 GB kapacitású termékeihez jelenleg 333 eurós áron lehet hozzájutni.

NVIDIA HÍREK





Három kisebb, bár annál érdekesebb hírt szeretnék megosztani veletek az NVIDIA háza tájáról. Először is azt, hogy a piackutatások aktuális eredményei szerint a vállalat visszavette második helyét a grafikus vezérlők piacán, tehát az ATI ismét a harmadik helyre csúszott vissza. Az Intel 33%-os részesedéssel továbbra is őrzi vezető pozícióját. Az ATI Technologies második helyezésének elvesztése igen kevésen múlott, hiszen piaci részesedésének 25,2%-ról 24%-ra való csökkenése már elegendő volt ahhoz, hogy riválisa megelőzze. Az NVIDIA vezetősége egyébként ismételten hátradőlhet, ugyanis jelenlegi pozíciója a tavalyi negyedik negyedéves 24,7% helyett idén már 27%-os részesedést jelez. Negyedik helyen egyébként a VIA áll 7,8%-kal, míg az ötödiken a SIS tanyázik 6,9%-kal.

A vállalat rajongói számára mindenképpen jó hír, miszerint hivatalosan is megerősítést nyert, hogy az NVIDIA csökkenti GeForce 6800 grafikus processzorának teljesítményigényét. Ez a gyakorlatban anynyit jelent, hogy nincs többé szükség a brutális, 480W-os energiaforrásra, a kártya beéri akár egy 350W-os, jó minőségű táppal is (viszont kevert állagú kukoricatáppal már nem!:) Két tápcsatlakozóra tehát ezután csak a stabilitás növelése érdekében lesz szükség, például akkor, ha valaki egy kis extra kakaó érdekében tuningolni szeretné a grafikus magot. Érdekességképpen szintén érdemes még kiemelni, hogy az NVIDIA megkezdte cserélhető VGA egységek gyártását noteszgépekbe. Az MXM (Mobile PCI Express Module) legnagyobb előnye, hogy bármely gyártó grafikus processzorával együttműködik, továbbá segítségével a gép teljesítménye tetszőlegesen és nagyon egyszerűen növelhető. Ez ráadásul megkíméli a fejlesztőket attól a felettébb időigényes és költséges eljárástól is, hogy minden alkalommal újra kelljen tervezni a gépek felépítését. Mindez annyit jelent, hogy a jövőben elegendő lesz egy MXM csatlakozót illeszteni a notebookok alaplapjaihoz. A port, amely egyébként már a PCI Express szabvány vonalán halad, háromféle bővítmény fogadására lesz alkalmas, a maximális memória mérete pedig 256 MB (a memóriakezelés 128 bites). Az MXM hűtése természetesen nem a kártyán lesz megoldva, hanem már eleve a noteszgépben fogják azt előkészíteni.

INTEL PENTIUM M SZIGOR



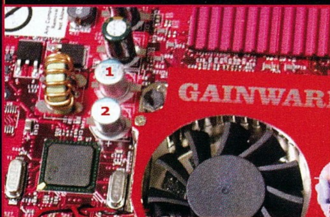
Az Intel az utóbbi időben egyre erőteljesebben törekszik arra, hogy úttörőnek számító mobil-technológiai vívmányait az asztali PC-k piacára is bevezesse. Ennek a fáradozásának jó alapot adhat például legújabb, Dothan kódnevű mobil processzora, amelynek egyik 2 GHz-es változatát a szakértők érdekes tesztnek vetették alá. Első lépésben a proci órajelét húzták fel 2,4 GHz-re, mégpedig egy teljesen átlagos, asztali gépekben használatos hűtő segítségével (Thermalright SLK947), majd a ramokat izzasztották meg kicsit, így lett a 333 MHz-es DDR-ből végül 400MHz-es. A teszt eredménye igen meglepő lett, hiszen a Dothan egyes alkalmazások során olyan versenyzőket utasított maga mögé, mint az AMD Athlon 3400+, vagy a „sima" 3,4 GHz-es P4, sőt, még az ugyanezen az órajelen működő Pentium 4 Extreme Edition processzort is lekörözte! Azonban a legmegdöbbentőbb konklúzió mégsem a nyers teljesítményből adódott, hanem abból, hogy a CPU központi hőmérséklete sosem ment 30 C0 fölé! Márpedig ez nem gyenge tény a többi asztali processzorral való összehasonlítást tekintve, és valóban komoly alapot adhat a technológia kiterjesztésére.



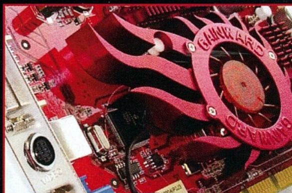




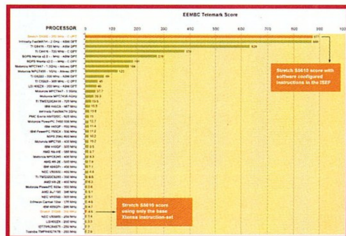
ROBOG A GAINWARD SZERELVÉNY



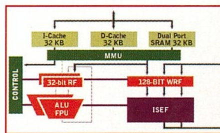
Érdekes termékekkel lepte meg vásárlóit a Gainward az elmúlt hetekben. Egyrészt piacra dobott egy külső hangkártyát, illetőleg egy surround hangzást biztosító fejhallgatót, melyek sorrendben a Music 2GO, valamint SoundXplosion 5.1 névre hallgatnak. Előbbi egyébként a világon kapható egyik legkisebb külső, USB hangkeltő, amely akár nyolccsatornás hangorkán létrehozására is képes, továbbá digitális kimenettel és távirányítóval rendelkezik. A fejhallgatóról annyit érdemes tudni, hogy összesen négy hangszóró biztosítja benne a teljes surround hangzást. A vállalat már mindkét termék szállítását megkezdte, ezek közül a fejhallgató ára baráti, vagy talán inkább felebaráti, 49 euró. A Gainward fent említett próbálkozásai mellett természetesen abban is folyamatosan igyekszik nagyot alkotni, amiben igazán profi. Ez pedig nem más, mint a válogatott lapkákra épített csúcskategóriás videokártyák piaca. Annak ellenére, hogy nemrégen az NVIDIA még sajtóközleményben tudatta a nagyérdeművel azt a szándékát, miszerint nem kíván a GeForce 6800-as chipekből ultra változatot készíteni, a Gainward azért csak nem hagyta annyiban a dolgot, és nagy erővel piacra hajította az egy szuszra szokás szerint kimondhatatlan nevű Gainward CoolFX PowerPack! Ultra/2600 „Golden Sample" modelljét, amely voltaképpen válogatott GeForce 6800 ultra lapkákra épülő, vízhűtéssel megfejelt kártyákat takar. Ezek a chipek a referenciáktól eltérően 450 MHz-en üzemelnek, a 256 MB GDDR3 memória sebessége pedig 1,2 GHz. Azt hiszem, szinte már nem is kellene leírnom, ami e hír végére szükségképpen dukál, de azért a biztonság kedvéért jöjjön csak a feketeleves. A Gainward ugyanis 900 eurós matricával próbálja meg elintézni, hogy lehetőleg minél kevesebben vegyék ezeket a kártyákat. Persze a pontosság kedvéért hozzá kell tennem, hogy lesz egy normál ventilátorral működő modell is. Ez, a minden akvarista álmát megtestesítő, előbb említett vízhűtéses változathoz képest kissé megcibált, 430/1150-es kiépítésével már „csak" 599 euróba fog kerülni.



MŰKÖDÉS KÖZBEN PROGRAMOZHATÓ PROCESSZOR A STRETCH-TŐL



A kaliforniai székhelyű Stretch nemrégiben bemutatta S5000 kódnevű processzorát, melynek érdekessége, hogy utasításait akár működés közben is meg lehet változtatni. A bemutatott 300 MHz-es órajelű processzor a vállalat szerint olyan alkalmazások esetében, mint például a videotömörítés, vagy a titkosítás, vetekszik más gyártók 2 GHz környékén üzemelő CPU-inak teljesítményével is. Az S5000 központi eleme egy Tensilica Xtensa RISC processzormag, továbbá része az Instruction Set Extension Fabric egység is, amely voltaképpen olyan átprogramozható társprocesszor, melynek működése a Stretch saját C/C++ konvertere útján biztosított. Gary Banta, a vállalat vezérigazgatója szerint azok a műveletek, melyek elvégzéséhez a gyakorlatban több száz, vagy esetenként több ezer utasítás szükséges, voltaképpen egyetlen globális utasításkóddal is leírhatók. Ilyen módon pedig azok a szakemberek, akik eddig általános processzorral, valamint a mellé rendelt digitális jelfeldolgozó processzorral dolgoztak, a jövőben egyetlen magas szintű program és az S5000 révén ugyanolyan teljesítményt érhetnek majd el. Az S5000 programozható társprocesszora egyetlen órajel-ciklus alatt is képes roppant összetett kódsorozatok végrehajtására olyan alkalmazások alatt, mint például a tömörítés, vagy a videófeldolgozás. Nagy előnye továbbá, hogy nem szükséges hozzá semmilyen célhardver, elegendő mindössze egy C/C++ programot megírni. Ez a megoldás pedig azt vonja maga után, hogy a fejlesztési idő, továbbá a költségek is drasztikusan lecsökkenthetővé válnak. A főként hálózati és kommunikációs készülékekbe, biztonsági eszközökbe, továbbá videószerkesztési műveletek végzésére ajánlott lapka mindamellett nem is lesz túl drága, ára a kivitelezéshez mérten várhatóan 35 és 100 dollár körül alakul majd.



NV 45 A LÁTHATÁRON

Egyes források szerint az NVIDIA máris elkészült NV 45 kódjelű grafikus lapkáinak első sorozatával. A gyorsaság indoka inkább stratégiai jellegű, hiszen az NV 45 architektúra szempontjából voltaképpen megegyezik a GeForce 6800-as (NV 40) chippel, mindössze a PCI Express szabvány támogatásában tér el attól. Úgy néz ki, az NVIDIA lépése igazodást jelent az Intel fejlesztői ciklusához, hiszen utóbbi vállalat is június 21-ére tervezi új, PCI Express platformjainak piaci bevezetését. A jóslatok mindenesetre beigazolódni látszanak abban a tekintetben, hogy az NVIDIA valóban áthidaló eljárást követ az új szabvány tekintetében, mégpedig egy ún. HSI (High Speed Interconnect) híd formájában, amely mind az AGP 8x, mind pedig a PCI Express x16 irányában kitűnően alkalmazható megoldást képvisel. Ezzel a cég két legyet üthet egy csapásra, hiszen amellett, hogy a híd segítségével roppant flexibilisen képes követni a piaci folyamatokat, a költségeket is le tudja szorítani a gyártási folyamatban. Nem úgy, mint például a rivális ATI, amely eleve natív, PCI Express támogatásra felkészített chipekkel próbálkozik a piacon.

A LITE-ON BEJELENTETTE TIZENKÉTSZERES DVD+/-RW-ÍRÓJÁT

A cég legújabb, SOHW-1313S típusú meghajtója 12-szeres sebességgel írja a DVD+R, 8-szorosan a DVD-R és 4-szeresen a DVD+/- RW lemezeket. A DVD-k olvasását 12-szeres, a CD-ROM-okét 48-szoros maximális sebességgel végzi a készülék, mely összesen 2 MB-os pufferrel rendelkezik, elérési ideje pedig bármilyen típusú lemez esetében 160 ms. Az eszköz a következő írási sebességek biztosítására képes: DVD+R: 12x (Z-CLV); DVD+RW: 4x (CLV); DVD-R: 8x (Z-CLV); DVD-R: 4x (CLV); CD-R: 48x (P-CAV); CD-RW: 24x (Z-CLV). Természetesen a Lite-On többi készülékéhez hasonlóan a SOHW-1313S is fel van készítve a Smart-Burn, a Smart-X, továbbá a VAS technológiák alkalmazására.

INTEGRÁLT GRAFIKUS BÜNTETÉSRE KÉSZÜL AZ INTEL

Egyes, az Intelhez közel álló források azt jósolják, hogy a vállalat hamarosan elkészülő videóvezérlője minden korábbi megoldásnál gyorsabb lesz. A jelenleg elterjedt, Intel Extreme Graphics 2 grafikus processzort felváltó, harmadik generációs Graphics Media Accelerator 900 a korábbihoz képest nagyságrendekkel nagyobb teljesítménnyel, teljes körű DirectX 9 (2.0-s hardveres pixel shader, illetőleg szintén 2.0-s szoftveres vertex shader), HDTV (1080i, 720p), RGB, DVI, kompozit, komponens, valamint S-video kimeneti támogatással kecsegtet, továbbá megfelel az OpenGL 1.4 specifikációinak is. A felsorolt tulajdonságoknak köszönhetően a június vége felé debütáló i915G chipkészlet várhatóan már a felsőbb kategóriában is felveheti majd a versenyt a konkurenciával. A grafikus mag négy pixel-futószalagot tartalmaz, központi órajele pedig 333 MHz, ami minden eddigi megoldást überel. Ami viszont igazán nagy dobás a felsoroltakon túl, hogy az Intel új lapkája támogatni fogja két független kijelző paralel alkalmazását, továbbá a kétcsatornás DDR (400 MHz), valamint a DDR2 (533 MHz) memóriavezérlőt is.

KISEGÉR A MARKOMBAN

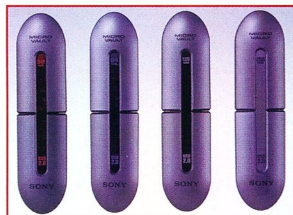
Mobil alkalmazásra ajánlja a BenQ legújabb, vezeték nélküli optikai egerét. Az M310 névre keresztelt rágcsáló nagyon felhasználóbarát, fejtől farokig 85 x 51 x 30 mm, információit pedig egy 27 MHz-en üzemelő adóvevő segítségével közli a gazdagéppel, mégpedig 1,2 m-es cincogási hatósugáron belül. A jószág nincs túlbonyolítva, van rajta három gomb, melyek közül nyaki görgője még világít is, optikai szeme pedig, mint a sasé, 800 dpi felbontással kémleli a talajt. A kis kedvenc ráadásul okos is, ha öt percig nem mozdítjuk meg, akkor automatikusan kikapcsol, de egyébként, ha elegünk lett belőle, manuálisan is kiiktathatjuk az elektronikus létből. A vásárlók igényeihez mérten fekete, fehér, valamint riasztó vörös színekben juthatunk majd a csöppséghez.

KÉT VIDEOKÁRTYÁVAL SZERELT SZÁMÍTÓGÉPEK AZ ALIENWARE-TŐL



Előző számunkban a PCI Express szabványról szóló cikkben már jeleztem annak lehetőségét, hogy a jövőben az AGP leváltására hivatott új technológia alkalmassá teszi a számítógépeket két VGA vezérlő párhuzamos irányítására. Nos, nem kellett sokáig várnunk, ugyanis a legfejlettebb eljárásokat felvonultató, csúcskategóriás számítógépek gyártójaként közismert Alienware máris bemutatta ALX típusú, duál GPU-s rendszerét. Annak idején, ha emlékeztek, SLI néven már létezett egy technológia, amely főképpen az 1998-ban megjelent 3dfx Voodoo 2 grafikus gyorsító révén került a köztudatba. Az ALX által használt Video Array azonban már önálló fejlesztés, amely jóval túlmutat az egykori SLI lehetőségein. Hamarosan megérkeznek azok a PCI Express x16 grafikus buszt támogató Intel lapkakészletek, melyek közül az Intel E7525 „Tumwater" elnevezésű, eredetileg a nagy teljesítményű munkaállomásokhoz fejlesztett chipkészlet képezi majd az ALX rendszerek lelkét. Természetesen az Alienware saját alaplapot gyárt az E7525 köré X2 néven, melyben helyet kap két PCI Express x16 foglalat, kétcsatornás DDR2 memóriavezérlő, valamint Serial-ATA Raid csatoló is. Nagyon bíztató az a tény, hogy a videokártyák drivereinek módosítására várhatóan nem lesz szükség. A vezérlők közötti összehangolt működést ugyanis az ún. „merger hub" biztosítja majd, amelynek működéséhez bizonyos szoftveres támogatás szükséges. A Video Array technológia lényege, hogy valamennyi képkockát függőlegesen két részre osztja. Ez a felosztás kezdetben 50-50%-os, tehát mindkét kártya pontosan a kép felét számolja ki. Ha pedig a számítás eltérő mértékű feladat végrehajtását igényli, akkor a Video Array dinamikusan megváltoztatja ezt a megosztást, így a rendszer működése teljességgel összehangolttá válik. Az előrejelzések szerint e technológiai megoldás révén legalább 50%-os teljesítménynövekedésre lehet számítani az egyszerű VGA kártyás megoldásokhoz képest. Öröm az örömben, hogy egy ilyen csodagépért valószínűleg nagyon sokáig kell majd zsíros kenyeret fogyasztania az egyszeri hárdkór gémernek, tekintve, hogy az árcédulán 4000 $-t megközelítő összeg lesz olvasható.

USB DRIVE: VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA





Az USB tárolók gyártói újabban már nem csak az eszközök bődületes kapacitásával, hanem ötletes extra szolgáltatásokkal vagy szokatlan kialakítással is szeretnék meglágyítani az arra fogékony vásárlók szívét. Itt van például a Transcend legújabb, JetFlash DSC nevű modellje, amelybe egy miniatűr digitális kamerát építettek. Az pedig már csak természetes, hogy a kis huncut masinéria MP3 lejátszót is rejt magában. Mérete teljesen korrekt, 8 x 2,9 x 1,6 cm, súlya 26 gramm. A fix fókuszú F 2,8-as fényerővel bíró lencse 45 cm és végtelen közötti mélységélességet biztosít. Az érzékelő, amely 1,3 megapixeles, VGA, azaz 640x480-as felbontású képeket készít. A termék lítium akkumulátorról üzemel, USB csatolója viszont viszonylag lassú (1.1-es). A kamera megvásárolható lesz mind 128 MB-os, mind pedig 256 MB-os flash memóriával ellátott változatban, az elkészített képek menedzselését pedig a telepített Photo Explorer 8.0 nevű program segíti. Az adathordozó árát egyelőre homály fedi. A pen drive-ok piacán a Sony is erősít, mely vállalat elsősorban a tárolók rendkívül kis méretével szeretne minél nagyobb szeletet hasítani a tortából. Legújabb készüléke, az Ultra Mini Micro Vault gyakorlatilag kulcs méretű, mindössze 55 x 15 x 10 mm-es, súlya pedig 8 gramm. A meghajtó kapacitása 64 MB, ami méretéhez képest elfogadható, adatátviteli sebessége pedig 12 MB/mp. A gyártó olyan szoftvercsomagot is mellékel termékéhez, amelynek segítségével az eszköz képes az összes, Windows alatt használt jelszó menedzselésére. Ha a drive-ra állományt másolunk, úgy az AutoZip nevű program ezeket automatikusan tömörítve külön könyvtárban helyezi el. Az AutoLogin szoftver pedig arra szolgál, hogy használatával a felhasználó minden külön tevékenység nélkül automatikusan beléphet előre meghatározott weblapokra, már amennyiben készülékét csatlakoztatja számítógépéhez.

HÍREK A MOBILTELEFONOK PIACÁRÓL

1. A Vodafone tovább erősítette hazai pozícióját

Mint tudjátok, egy ideje már hatályban van az a jogszabály, amely lehetővé teszi az egyes mobilszolgáltatók közötti számhordozhatóságot. A Vodafone adatai szerint a cég a számhordozhatóság lehetőségének megnyílásával eddig több ügyfelet szerzett (egészen pontosan kétszer annyit), mint ahányat elveszített, így a vállalat bizakodóan tekinthet a jövőbe. A mozgolódás, mint azt egyébként várni is lehetett, főként a magán-előfizetők és a kisebb cégek körében tapasztalható. A Vodafone vezérigazgatója elmondta, hogy a T-Mobile piaci megjelenésétől sem tartanak igazán, mert a versenytárs ugyan várhatóan képes lesz a német innováció eredményeinek felhasználása útján olcsóbb szolgáltatásokat kínálni, azonban a központosítás azzal is járhat, hogy minden üzleti döntést jóvá kell majd hagyniuk a német vezetőknek, ami nem csak időigényes, de a rugalmasságot is csökkenti. Mindamellett a Vodafone napjainkra elérte azt a márkaismertséget, amely egykor a Westelt jellemezte, a T-Mobile pedig ilyen tekintetben már nem olyan erős. Augusztus végéig az informatikai- és hírközlési tárca várhatóan kiírja majd a harmadik generációs mobiltelefon (3G, UMTS) szolgáltatásra vonatkozó tendert. Ez teljes egészében egybevág a Vodafone Magyarország elképzeléseivel, így az új lehetőség további sikerekkel kecsegteti a céget.






2. 46 ezer új mobil-előfizető Magyarországon idén áprilisban

A Nemzeti Hírközlési Hatóság adatai szerint a márciusi helyzethez képest áprilisban 46 ezerrel emelkedett a mobiltelefon-előfizetések száma, ami így összességében 0,6%-os piaci bővülést jelent. Ennek megfelelően a három hazai szolgáltatónál összesen már 8 millió 96 ezer előfizető ügyfél van regisztrálva, ami 13,5%-kal több a tavalyi év hasonló időszakához képest. A Vodafone részesedése 17,3%-ról 17,58%-ra nőtt, míg a másik két riválís szolgáltatóé ezzel párhuzamosan viszonylag kis mértékben csökkent.

3. Világszerte egyre elterjedtebbek a Java-alapú eszközök

A Sun Microsystems számolt be nemrégiben arról, hogy napjainkban már hozzávetőlegesen 500 millió SIM- és intelligens kártya épül Java fejlesztésekre. A Java gyors terjedése egyáltalán nem véletlen, ugyanis kiszámítható hitelesítési rendszere révén igen magas fokú biztonságot képes garantálni a felhasználóknak. Ennek pedig nagy szerepe van például az egyre terebélyesedő játékszoftver-üzletágban, ráadásul a programok a legkülönfélébb platformokon egyaránt megbízhatóan működnek. A szoftverutánpótlásról pedig jelenleg is több mint hárommillió fejlesztő gondoskodik folyamatosan világszerte. A legelterjedtebb programozási környezet jelenleg körülbelül másfélmilliárd eszközben biztosítja a működés betonbiztos alapjait, ezen belül is 250 millió mobiltelefon, 650 millió asztali gép, továbbá 500 millió SIM-, és intelligens kártya használja. A Java technológia egyre nagyobb ütemben terjed, alkalmazása 25%-kal nőtt az utóbbi két év leforgása alatt. Ebben nagy szerepe van természetesen a mobiltelefonok folyamatos térhódításának is. Jelenleg 31 gyártó 75 távközlési hálózatában 250 millió Java-alapú eszköz van forgalomban, továbbá félmilliárd Javatm Card biztonságos digitális azonosítóeszköz működik világszerte!

4. Telefonálás repülőgépről?

Bizonyára sokan tapasztaltátok már, hogy felszállás előtt a repülőgépet vezető pilóta bácsi a kabinjából, egy mikrofon segítségével illedelmesen megkéri az utasokat telefonjaik kikapcsolására, le ne zuhanjon véletlenül a kompánia az interferencia miatt. Ekkor persze a laptoppal közlekedő öltönyös bácsik és kosztümös nénik fintorognak, mert üzleti ügyeiket a repülés idejére nem lesznek képesek intézni, ergo mekkora veszteséget könyvelhetnek már el emiatt, nagyobbat zuhanhat a pénzügyi indexük, mint maga a gép. A londoni Heathrow, a Gatwick és az amszterdami Schiphol repülőtereken, 1450 utas körében megejtett közvélemény-kutatások eredménye szerint ezeknek a jó munkásembereknek mintegy kétharmada (egészen pontosan 65%-a) nagyon is igényelné a rádióhullámokban manifesztálódó égi áldás jótékony hatását. Magyarul, igen erősen akarnának interurbán üzletelni út közben, méghozzá saját cuccról. Arra panaszkodnak, hogy a gépek belső telefonjai nem csak gyenge minőségűek, de meglehetősen drágák is (mondjuk képzelem, milyen súlyos anyagi gondokkal küszködhet az, aki még a repülőgépről is üzleteket köt). A kérdés megoldására hivatott WirelessCabin projekt voltaképpen egy olyan nevekkel fémjelzett konzorciumot fed, mint a piacvezető német Aerospace Center, valamint tagjai az Airbus, a Siemens, az Ericsson, az Inmarsat, a KID-Systeme, a brit Balford Egyetem, valamint az ESYS és a TriaGnoSys technológiai tanácsadó vállalatok. A rendszer lényege, hogy a műholdas, a földi, valamint a különböző vezeték nélküli technológiák párhuzamos fejlesztése révén olyan környezet alakítható ki, melyben a felhasználó ugyanúgy telefonálhat repülőgépről, ahogyan azt a Földön is teszi. A technikai nehézség egyébként nem kicsi (tehát nagy:), ugyanis ahhoz, hogy elkerülhető legyen a repülőgépes-, illetőleg a mobilhálózatok közötti zajáthallás, mindössze pár méteres, és roppant alacsony szintű sugárzás engedhető meg. A bázisállomás emiatt a repülőgépre kerül, az átvitelt pedig egy műholdas csatornán keresztül oldják meg. A WirelessCabin olyan gyenge rádiójelet ad, hogy annak erőssége nem éri el például egy hajszárító által keltett elektromos zaj szintjét. A technológia engedélyezése a jelenlegi elképzelések szerint nagyjából 2005 táján várható.

BILL GATES ÁLMATLAN ÉJSZAKÁI



Hát emberek, bizony katasztrófa történt. A hír olyan sokkoló, hogy hallatán magam is órákon át ültem döbbenten, üveges tekintettel a monitor előtt, értelmetlen jeleket pötyögve a billentyűzeten... Bár kemény belegondolni, de ez a rideg valóság: már NEM Bill Gates a világ leggazdagabb embere! A Reuters hírügynökség svéd forrásokra hivatkozva nemrégiben arról adott hírt, hogy Ingvar Kamprad, az IKEA áruházlánc alapítója 53 milliárd dolláros vagyonával megelőzte a leggazdagabbnak járó trónt 1999 óta birtokló Bill Gatest, így hivatalosan már Kamprad a világ jelenlegi leggazdagabb embere. Sajnos azonban később úgy tűnt, hiba csúszott a pískótába, ugyanis az IKEA szóvivője közölte, hogy Kamprad még 1982-ben átadta az IKEA tulajdonjogát a holland Stichting INGKA alapítványnak. A Forbes magazin szerint Kamprad előrébb lépett ugyan, de nem lett az első, hiszen több olyan holdingcége is van, melyek egymással kereszttulajdonosi viszonyban állnak, így a svédek több tételt valószínűleg duplán is számításba vettek az értékelés során. Ez azonban még távolról sem jelenti a Microsoft vezér elsőségét, hiszen február óta a vállalat részvényeinek ára 4,5%-kal esett, így Gates pénzmagja már csak 45 milliárd egységből áll. Nem úgy, mint a sztárbefektető Warren Buffeté, aki bár a Forbes-lista szerint mindössze 42,9 milliárd dollár felett garázdálkodik, azonban mivel vagyonának nagy része a Berkshire Hathaway részvényeiben fekszik, melyek árfolyama 4,4%-kal nőtt, így minden jel szerint ezzel túllépte a 45 milliárdos álomhatárt. Nem csodálkoznék, ha ezek után a jó öreg Bill a pszichiátrián kötne ki. Ilyen sokkot ugyanis legfeljebb csak ott lehet kiheverni.

3DMARK03 PISKÓTAREKORD ATI MÓDRA

Hozzávalók: egy darab ATI X800-as videokártya, egy szál elborult arcú deviáns júzer, egy kocka Pentium 4-es élesztő, továbbá egy csomag 3Dmark2003 benchmark fűszer. Elkészítése: Vegyünk egy Sami Mäkinen névre hallgató finn exportból származó jóembert. Bírjuk rá, hogy a Radeon X800 XT Platinum Edition kártyájával érje el a 715/639 MHz-es üzemi hőmérsékletet. Ha ez megvan, akkor az alapanyagra lassan hintsük rá az előzetesen 1024 x 768 x 32 arányban elkevert 3DMark03-as adalékot. Az ilyen gyártási folyamattal készülő piskóta egészen 15738 pontra hízik. Hmm... Nem is rossz! Jó étvágyat!:)

TOLLASODNAK AZ EGEREK

Biztosan találkoztatok már a jelenséggel, hogy az egér folyamatos használata mennyire ki tudja készíteni az ember kezét. Nekem például már akkora gümő van a jobb csuklómon, amellyel házat lehetne bontani. A svéd illetőségű Ullman Technology nagyon jól átérezte ezt a sokakat sújtó bajt, és olyan egeret alkotott, amely külsőre megtévesztésig hasonlít egy golyóstollhoz. A PenClic Mouse rendeltetése, hogy a hagyományos egér használatával járó természetellenes kéz-, és kartartást, továbbá az ebből adódó fájdalmakat megelőzze. A PenClic esetében az eszköz lefelé nyomása helyettesíti a bal egérgombot, a jobb gombot a szár oldalán elhelyezett miniatűr kapcsolóval oldották meg, a görgő pedig a szerkentyű alján található. A 800 dpi felbontású optika legfeljebb 35 cm/s sebességű mozgást tesz lehetővé. A készülék nagy előnye a többi mellett az is, hogy az egeret jobb- és balkezesek egyaránt kiválóan tudják használni. A PenClick PS/2 vagy USB 1.1 porton keresztül csatlakozik a számítógéphez, utóbbi esetben hagyományos egérrel párhuzamosan is működtethető, és nem igényel egyedi drivereket. A termék ára forgalmazótól függően 129 és 168 euro között alakul majd.

INTEL: PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET



Többször írtunk már kósza találgatásokról, melyek arról szóltak, hogy az Intel processzorainak fejlesztését egyre inkább a két mag egyidejű alkalmazása felé szeretné terelni. Nos, a vállalat május 13-án megrendezett elemzői konferenciáján Paul Otellini elnök hivatalosan is megerősítette, hogy amennyire tudják, meggyorsítják a kétmagos processzorok piaci bevezetését. Ez annyit jelent, hogy ezek a termékek már 2005 elején megjelennek majd nem csak az asztali, hanem a mobil eszközök, illetve a szerverek piacán is, év végére pedig a tervek szerint a felső kategóriás Intel processzoroknak több mint fele épül majd az ún. „dual core" technológiára. A kétmagos megoldás legnagyobb előnye, hogy segítségével a teljesítmény alacsonyabb órajelen is komoly mértékben növelhető, mégpedig a fogyasztás drámai emelkedése nélkül. Egyébként pontosan a fogyasztás volt az a tényező, amelyik a fejlesztőket az eddigitől teljesen új utakra terelte, és végül a korábban bejelentett Tejas és Jayhawk chipek, továbbá a Pentium 4-es processzorok alapját képező NetBurst architektúra elvetéséhez vezetett. Azt azonban tényként lehet kezelni, hogy a Pentium 4-es széria fejlesztése egyelőre nem áll le. Ennek keretében a második félévben már piacon lesznek az új Prescott processzorok 2 MB másodlagos gyorsítótárral, No Execute memóriavédelemmel és 1066 MHz-es rendszerbusszal.

ADÓMENTES MARAD AZ INTERNET AZ USA-BAN



Már korábban beszámoltunk arról, hogy igen nagy szócsaták folytak az Egyesült Államokban az Internet adó szükségességéről, illetőleg bevezetésének lehetséges hatásairól. Ha emlékeztek, a támogatók főként azzal érveltek, hogy méltánytalan a gazdasági szereplőkkel szemben olyan jogcímek alapján komoly adóterheket behajtani, amelyek az egyébként teljesen azonos kategóriába tartozó tevékenységeket végző internet-felhasználókat semmilyen formában nem terhelik. Végül, ahogyan az várható volt, kompromisszumos megoldás született. Bush elnök és a Szenátus támogatásával végül további négy évre sikerült kiterjeszteni az 1998 óta tartó adómentességet, azonban ez most már nem teljes körű. Így például adó fogja terhelni egyrészt az interneten keresztül bonyolított telefonhívásokat, továbbá azok az államok, amelyek már korábban bevezettek valamilyen, az internetet terhelő adónemet, a továbbiakban is fenntarthatják ezeket a kötelezettségeket.

ÚJABB ATI KÁRTYA A VILÁGPIACON: RADEON 9550



Azért ez nem semmi. Szerintem a Vásárcsarnokban nem lehet annyiféle kolbászt venni, mint ahány videokártya-típus kapható jelenleg kereskedelmi forgalomban. Amikor az ezres jelölés indult, jószerivel még tán az is elegendő lett volna a termékek azonosítására. Aztán jöttek sorban a százas helyi értékek, de oké, arra is simán bólintottunk. Azonban a gyártók egy ideje már tízes közelítéssel operálnak, és szakértő legyen a talpán, aki kiismeri magát ebben az áradatban. A szóban forgó Radeon 9550-es vas érdekessége, hogy eddig kizárólag a kínai piacon volt kapható. Hogy miért, azt tőlem meg ne kérdezzétek, de úttörő becsszóra úgy igaz, ahogy mondom! Viszont az eladási kör szélesítése könnyen magyarázható azzal, hogy ebben a piaci kategóriában a rivális NVIDIA jelen pillanatban 70%-os részesedéssel bír. Nem is beszélve arról, hogy partnerei nagyon sokat kritizálták az ATI-t azért, mert a közepes árfekvésű kártyák piacán jelentkező kereslet kielégítését célzó Radeon 9200-as lapka csak DirectX 8.1 támogatással bírt, aminek köszönhetően esélye nem volt a GeForce FX 5200-asokkal szemben, melyekkel amúgy az NVIDIA igen csinos összegeket kaszált. A Radeon 9550-es órajele 250/400 MHz, ennek megfelelően ára is mérsékelt marad, valahol 80 $ környékén kerül majd a boltok polcaira.

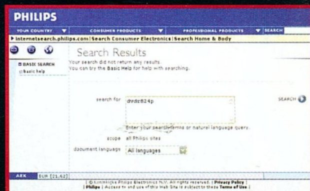
Philips DVDRW824P



Nagyon rég vendégeskedett nálunk Philips meghajtó, ezért külön örültem, amikor a cég legújabb DVD-írója megérkezett, hogy egy kicsit (vagy inkább nagyon) szemügyre vehessem. Különösen arra voltam kíváncsi, hogy miképp szerepel az igen gazdag piaci kínálat korábban megjelent termékeivel összehasonlítva. A DVDR824P egyébként eleddig rövid, ámbár roppant érdekes életutat járt be: eredetileg egynormás, azaz kizárólag DVD+RW íróként jelent meg, később egy firmware frissítéssel tették képessé a DVD-R(W) szabványú lemezek kezelésére, illetve a drive újonnan ma már eleve kétnormás tudással vásárolható meg. Ilyet se próbáltunk még – épp itt az ideje.

DOBOZOLT JÓSÁG. A Philips dobozos termékeinek egyik nagyon jó ismérve a tökéletes felszereltség és a hiánytalan tálalás – a DVDR824P kifogástalan körítéssel érkezett, a dobozon egyedül az utólagosan ráragasztott, kétnormás képességeket hirdető matrica éktelenkedik bután, amúgy a megszokott Philips design vár minket: elegáns és praktikus. A meghajtó előlapja sem változott, a három évvel ezelőtti Philips combo drive-ok piacra dobásakor valószínűleg egy malajziai gépkezelő munkás hanyagsága miatt hetvenmillió darabbal több készült a kelleténél, ezért a Philips DVD-írói 2087-ig ilyen előlappal jelennek meg. Nem rossz, de egy kicsit unalmas, viszont maradtak a kék (és piros) ledek vadító színei, szóval bocsássuk meg nagylelkűen a maradi előlap szögletes formáit. Újraírható lemezt sajnos nem találtunk a dobozban (a feliratok szerint nem is kellene, de örültünk volna neki), de egy 4x-es DVD+R korongot igen, és nagy megelégedésünkre a Nero OEM változatát is megleltük a nejlonba burkolt meghajtó és a száznyelvű kézikönyvek mellett. A Nerónak azért is örültünk külön, mert egyrészt nem szoktuk visszaadni, másrészt a Philips egy időben megpróbált mindenféle egyéb (jobbára használhatatlan) szoftverterméket a meghajtói mellé tukmálni.

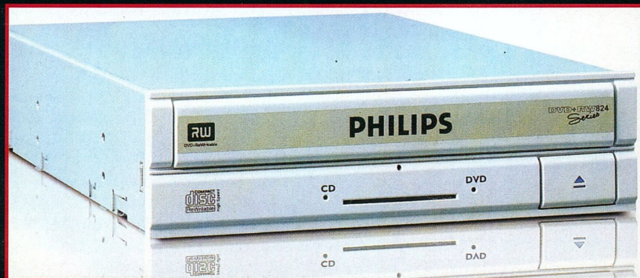
MEGLEPETÉS. A kétnormásított drive érdekes meglepetéseket tartogatott számunkra: a DVD-R lemezeket ugyan fura mód 2,4x-es (ez a tempó csak a DVD+RW rendszer sajátossága volt eddig) sebességgel írja, de összességében legalább olyan jól – ha nem jobban – szerepelt a DVD-R lemezekkel, mint az eredeti szabványához tartozó DVD+R korongokkal. Utóbbiakat is szépen megírta, ha hajlandó volt elkezdeni az írást – viszont sok olcsó, no name, vagy kevésbé ismert DVD+R lemezt visszautasított. A DVD-R lemezek kapcsán feltűnt, hogy a 4x-es és a 8x-os DVD-R példányokat is csak 2,4x-esen hajlandó megírni, tehát ha olyan írót szeretnél, amelyik mindkét szabvány esetén sebességbajnok, akkor a Philips DVDR824P nem lesz a Te barátod. A legújabb 4x-es DVD-RW lemezt is felismerte, és 2,4x-esen, de hibátlanul írta, törölte, olvasta. Bravó! Ha egy rendes, jó minőségben dolgozó írót szeretnél; és nem feltétlenül a 8x-os írási sebesség utáni vágy hajt, akkor nem tudsz csalódni benne: írási minőség tekintetében ugyan némileg elmarad a 8x-os írók legjobbjaitól, de a kétéves garancia, a jó felszereltség és a hazai forgalmazó széleskörű terméktámogatása ellensúlyozhatja a kissé lassabb írást és a nüánsznyi minőségi elmaradást. Márkás – Philips, Sony – és jó minőségű lemezek használata esetén nem kell félned semmilyen inkompatibilitástól, a drive által égetett DVD-Video filmek háromféle asztali lejátszóban is megállták a helyüket. DVD-R lemezek olvasásakor, grabbelésekor hajlamos egyetlen szektort hibásnak titulálni az amúgy (más meghajtókban) hibátlanul olvasható lemezek legvégén, ez azonban nem érinti a hasznos adatállományokat, viszont a másolási folyamat végén a program kiakadhat ettől.



A honlapon nehéz bármit is megtalálni

CD-BŐL JELES. Ugyan némi aggodalommal figyeltük a CDSpeed CD-írási diagramján az írás közben kirajzolt, cirkuszkerítésre vagy éppen infarktus jeleit mutató beteg szívritmusának diagramjára emlékeztető kacifántos vonalakat, de a visszaolvasás meggyőzött minket: minőségi médiával etetve a Philips író bizony nagyon jól írja a CD lemezeket, ami nem mondható el napjaink legjobb DVD-íróinak mindegyikéről. CD-olvasásban a nem saját maga által szült produktumokat is szépen kezeli, kis zúgás mellett félelmetesen jó grabbelést mutatott be, ami újfent jó pontokat jelent az értékelés során. Nem tudom eléggé kihangsúlyozni, személy szerint mennyire örülök annak, hogy a sok szürke, átlagos teljesítményű Philips CD/DVD termék után újra olyan meghajtót kaptunk a patinás cégtől, amelyik tovább öregbíti az optikai adattárolásban jeleskedő cég nevét. Az igazság az, hogy know-how terén mindig is ott voltak a csúcson, csak valahogy az elkészült termékek csúsztak el rendszeresen valami apró gikszeren. Ki merem jelenteni, hogy az első Jackrabbit meghajtók megjelenése óta nem volt ilyen jó és ilyen újszerű Philips drive a cég termékpalettáján. Fanatikus DVD-íróknak, nagy terhelésre valószínűleg ugyanúgy nem alkalmas, mint a kommersz drive-ok többsége, de ez a meghajtó (felszereltségével és kiegészítőivel) egy másik célcsoportot szólíthat meg – sikerrel.

PPéter



ATi X800 teszt

ATi X800

\+ **Előnyök**: nagyon gyors, VIVO-s

\- **Hátrányok:** egyelőre drága

9/10

Előző számunkban bemutattuk az ATI és az NVIDIA legfrissebb videokártyáit, most kicsit közelebbről is megismerkedhetünk az ATI új megoldásai közül a gyengébbikkel.

Mivel az elméleti ismertetőn már túl vagyunk, úgy gondoltuk, nincs értelme önmagunkat ismételnünk, csak egy rövid összefoglalóval elevenítjük fel a korábban leírtakat. Április közepén az NVIDIA bemutatta következő generációs videokártya-családját, mellyel majd GeForce 6800 néven találkozhatunk a boltokban. Természetesen az ATI sem nézte tétlenül az eseményeket, körülbelül három héttel a vetélytárs után ők is előálltak legújabb lapkáikkal, a rájuk épülő kártyák a Radeon X800 nevet kapták.

Az újdonságok minden eddiginél izgalmasabbá tették a csatát a két nagy gyártó között, ugyanis most nem pusztán egymást utánozva hasonló megoldásokat készítettek, hanem jelentősen szétváltak útjaik. Bár közös jellemzője mindkét kártyacsaládnak, hogy az erősebbik tag a korábbi 8 helyett már 16 feldolgozó csővezetékkel rendelkezik, az erős izmosodás ellenére a két fejlesztőcsapat hozzáállása teljesen különböző. Míg az NVIDIA elsősorban a technológiai újításokra összpontosított, az ATI inkább jól bevált architektúráját finomítgatta. Mindkét megoldásnak számos előnye és hátránya van, ezért lesz igazán színes a grafikus vezérlők kínálata. A GeForce 6800-ak már 3.0-s Pixel és Vertex Shader egységgel rendelkeznek, így kiszolgálják a hamarosan megjelenő DirectX 9.0c-t, az ATI viszont megmaradt a hagyományos DirectX 9.0 Pixel és Vertex Shader 2.0-jánál, és a végsőkig tökéletesítette megoldását. Az optimalizáció olyan jól sikerült, hogy a Radeon X800-as sorozat a jóval nagyobb magméret és magasabb működési frekvencia ellenére sem termel több hőt 65-75 W-nál, míg az NVIDIA kártyái akár a 150 W-ot is elérhetik. Arra a kérdésre, hogy melyik megközelítés lesz hosszú távon nyerő, természetesen még nem tudunk válaszolni, de legalább azt megtudhatjuk, hogy az új generáció jelenleg mire képes.



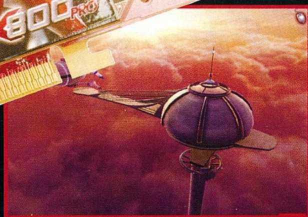
Vagyis pontosabban szólva csak az ATI Radeon X800 Prót ismerhetjük meg közelebbről, ugyanis hiába jelentették be hamarabb az NVIDIA kártyáit, az ATI így is előbb tudott nagyobb szállítmányt szétküldeni, bár az igazi nagyágyúra, az X800 XT-re még tőlük is várnunk kell.

A nálunk járt példány első ránézésre pont olyan volt, amilyenre számíthattunk, 16-ból 12 csővezeték üzemelt, a mag 475, a memória 900 MHz-en járt. A csővezetékekről még annyit azért elárulunk, hogy a gyártó előzetes ígéretei ellenére viszonylag könnyedén engedélyezhetjük a négy letiltott futószalagot, így kis szerencsével egyszerűen készíthetünk majd X800 Próból XT-t. Az interneten otthonosan mozgók már



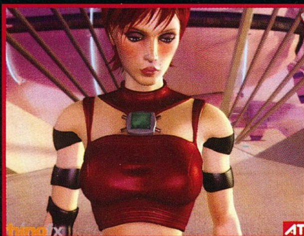
számos sikeres eredményről olvashattak, legközelebb mi is kitérünk ennek módjára.

X800 Prónk körítését egyelőre inkább nem véleményezzük, ugyanis ez még sajtópéldány volt, így a kábeleken és a meghajtóprogramon kívül mást nem találhattunk a dobozban, de mire ez az újság hozzátok kerül, nálunk is megvásárolható lesz a végleges változat számos teljes játékkal és egyéb



programmal kiegészítve. Ha már itt tartunk, szomorú hír, hogy EU csatlakozás ide vagy oda, a magyar nagykereskedések egyelőre tartják régi „jó" szokásukat, és a bruttó külföldi kiskereskedelmi ár több mint másfélszereséért kínálják a kártyákat. Így erősen érdemes elgondolkodni külföldi rendelésen, manapság néhány ezer forint postaköltségért cserébe a világ bármely pontjáról elküldik nekünk postán az árut, ekkora összegnél már rengeteget spórolhatunk, ha szerencsénk van.

Idővel persze nálunk is mérséklődnek majd az árak, egyes kiskereskedések már most megpróbálják igen kedvező áron behozni az országba az újdonságokat, reméljük, sikerrel járnak. Visszatérve a kártyához, a Radeon 9800 XT-nél megismerthez nagyon hasonlító







hűtőrendszert találunk rajta, persze kissé finomítva. Akkori tesztünkben külön kiemeltük, hogy a frappáns tervezés és jó kivitelezés mennyit számít, ez szerencsére most sincs másként. A mag fölött bordarendszer található, a méretes hűtőventilátor pedig oldalról fújja át a lemezeken a levegőt, így rendkívül hatékony és csendes működést garantál. Akkor kifogásoltuk a bordalemezek csúnya rögzítését, szerencsére ez a hiba is a múlté. Mindemellett a fordulatszám-szabályozás is tökéletesen működött: amíg a kártya nem hevült fel, szinte hangját sem lehetett hallani, de utána sem panaszkodhattunk. A GDDR3 SDRAM-nak köszönhetően még hűtőborda sem szükséges a memóriákra, bár a gyártó azért tett alumínium hőleadókat a kártya hátoldalára, de ez inkább a kinézetet javítja, mintsem létszükséglet.

Mivel az elmúlt években a TFT kijelzők népszerűsége rohamosan nőtt, tesztünkkel is megpróbáltunk alkalmazkodni az új igényekhez. A hagyományos katódsugárcsöves képernyők esetében ugyanis többletteljesítmény kicsikarása érdekében minden jelentősebb következmény nélkül csökkenthettük a kép felbontását, a képminőség csak a csökkentés mértékben romlott, a folyadékkristályosok esetében viszont ez már nem így van. Ha ezeket nem natív felbontásukban üzemeltetjük, a kép nagyon csúnya, elmosott lesz, így komoly árat fizetünk minden kicsikart képkockáért.

Manapság 17 hüvelyknél kisebb kijelzőt kevesen vásárolnak, ezek natív felbontása általában 1280×1024. Ha a jövőre is gondolni akarunk, akkor a 19 hüvelykesek 1600×1200-ára is fel kell készülnünk. Így hát a felsőkategóriás grafikus vezérlők esetében mindenképpen komoly hangsúlyt kell fektetnünk a magas felbontásokban nyújtott teljesítményre is, nem maradhatunk örökké a jól bevált 1024×768-nál.

Tesztrendszerünk alapjául egy felsőközép-kategóriába sorolható, 2200 helyett 2400 MHz-en hajtott Athlon XP 3200+-t választottunk, melynél persze léteznek gyorsabb modellek is, legtöbben azonban új gép vásárlásakor sem választanak ennél jobbat.

Az igazi játékélményhez természetesen hozzátartozik a minél tisztább és szebb kép is, ezért a látványjavítók központi szerepet játszanak, ma már aki csak teheti, legalább 4×-es élsimítást és 8×-os anizotropikus szűrést használ. Ezt persze közepes felbontás mellett sok játékban a mai grafikus vezérlők is képesek kiszolgálni, de az újabb programok megjelenésével ez egyre kevésbé lehetséges. Elég csak az igen népszerű Far Cryra gondolni: a Radeon 9800 még 1024×768-ban, látványjavítók nélkül is alig képes rendesen kiszolgálni a játékot, ha a grafikai szintet a legmagasabbra állítjuk. Továbbá 1024×768 fölött ez a generáció nagyon hamar kifullad, az 1280×1024-et még a gyengébb játékokban sem mindig tudják megfelelő sebességgel megjeleníteni. Így hát nem kérdés, hogy szükség van-e gyorsabb, fejlettebb kártyákra, a válasz egyértelmű igen.



1024×768 hagyományos beállítások mellett. A Far Cryban mutatkozó igen kis különbség jól mutatja, hogy komoly terhelés nélkül a processzor szűk keresztmetszete gátat szab a grafikus lapkák kibontakozásának, de a központi egységet kevésbé terhelő szintetikus tesztprogramok már jelzik az R420 lapka létjogosultságát.



1024×768 közepes látványjavítókkal. Ha viszont szeretnénk élvezni is, amit a képernyőnkön látunk, a homályosság és a fűrészfogas vonalak szűrése elengedhetetlen. Jól látható, hogy az igazán fejlett grafikai motorral rendelkező programokkal a Radeon 9800 nem tud lépést tartani, Far Cryban az X800 Pro több mint kétszeres teljesítménnyel büszkélkedhet. Ha már itt tartunk, érdemes megnézni, hogy az előző szinten az R350 eredménye kétszáztíz(!) százalékkal volt jobb, míg az X800 Pro esetében az eltérés csak öt százalék, tehát a szebb képért a régebbi fejlesztés nagy árat fizet. Mindenképpen érdemes tüzetesen végigbogarászni az eredményeket, hiszen nemcsak az az érdekes, hogy a kártyák egymáshoz képest mit tudnak, hanem hogy a felbontás növelése és a grafikai szint emelése hogyan hat rájuk.

1024×768 magas szintű látványjavítókkal. Hatszoros élsimítást és 16-szoros anizotropikus szűrést eddig csak a régebbi játékokon alkalmazhattunk, az új generációs kártyáknak köszönhetően azonban tényleg tökéletes minőségben élvezhetjük a mai programokat is. A Radeon 9800 eredményei így nézve siralmasak, az X800 Pro csak a szintetikus tesztekben esik vissza jelentősen, a valódi alkalmazásokban bőven játszható értékeket nyújt.

1280×1024 hagyományos beállítások mellett. Lássuk hát, mire számíthatnak a 17 hüvelykes TFT kijelzők és a jobb CRT képernyők tulajdonosai! Ha összehasonlítjuk az 1024×768-as eredményekkel, azt mondhatjuk: a korábbi Radeonnak komoly megterhelés a felbontás növekedése önmagában is, az X800 Pro viszont játszva veszi az akadályt, a teljesítménye még a szintetikus tesztekben sem romlik jelentősen.

1280×1024 közepes látványjavítókkal. Na, de a felbontás önmagában mit sem ér, a szűrések jótékony hatását itt is szeretnénk kihasználni. Ilyen beállítások mellett az előző generáció tehetetlen, a komolyabb tesztekben már nem tud elfogadható szintet nyújtani. Ezeket a beállításokat már az X800 Pro is megérzi, de még bőven folyamatos játékot biztosít így is, végső soron ez a lényeg.

1280×1024 magas szintű látványjavítókkal Az R350 végképp kifullad, az X800 Pro állja a sarat, a teljesítménycsökkenés nem olyan jelentős az előző beállításokhoz képest.

1600×1200. Mivel ezt a felbontást a Radeon 9800 egész egyszerűen képtelen megfelelően kiszolgálni, nem érdemes tovább részletezni. Látványjavítók bekapcsolásával az X800 Pro is csak a régebbi nevekkel bír, de azokat soha nem látott minőségben jeleníti meg.

Elég csak a táblázatok „különbség" mezejét nézni, és rögtön kitűnik, hogy eljött a majd" két éve szolgáló R300 sorozat alkonya. Olyan elképesztő eltéréseket láthatunk a kistestvérhez képest, mint például az 1024×768-6×-16× beállítások mellett tapasztalt 578 százalék a Tomb Raider – Angel of Darknessben, de a Halóban nyújtott közel négyszeres sebesség sem akármi. Persze ez nem jelenti azt, hogy mondjuk az Unreal Tournament 2004-hez ne felelne meg egy Radeon 9800, de a jövő nagy neveihez már egyértelműen kevés az, amit a ma elterjedt kártyák nyújtani tudnak.

Az ATI Radeon X800 Próról tehát egyelőre csak jókat tudunk mondani, de nem szabad elfelejteni, hogy ez az igazi csatának még csak az előszele volt, hiszen az NVIDIA ellencsapására és az ATI erősebb, X800 XT kártyájára még legalább egy hónapot várnunk kell. Na, és persze még utána sem hirdethetünk egyértelmű győztest, hiszen ne feledjük, a két gyártó kellőképpen más úton jár ahhoz, hogy a jövő játékai mindent felforgassanak. Addig is bogarásszátok az eredményeket. J

yvorl@hardwareoc.hu

Eredmények

1024×768 0×AA 0×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	54.6	51.55	5.9%
UT2004	113.9	115.9	-1.7%
Halo	71.7	57	25.8%
CodeBench	70.6	52.8	33.7%
TRAOD	79.5	56.6	40.5%
Splinter Cell	68.8	52.4	31.3%
3DMark2001SE	18471	17514	5.5%
3DMark03	8585	5899	45.5%
ChameleonDX	455	357.2	27.4%
Serious Sam 2	129.5	126.9	2.0%
UT2003	231.9	227.3	2.0%

1280×1024 0×AA 0×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	52.7	37.3	41.3%
UT2004	120.7	112.9	6.9%
Halo	60.8	41	48.3%
CodeBench	58	41.1	41.1%
TRAOD	64.9	36.7	76.8%
Splinter Cell	64.9	43.4	49.5%
3DMark2001SE	16856	15174	11.1%
3DMark03	6716	4454	50.8%
ChameleonDX	451.9	252.6	78.9%
Serious Sam 2	126.1	112.2	12.4%
UT2003	223.1	177.6	25.6%

1600×1200 0×AA 0×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	49.9	22.4	122.8%
UT2004	112.18	90.5	24.0%
Halo	44.56	29.1	53.1%
CodeBench	47.1	31.4	50.0%
TRAOD	41.9	27.1	54.6%
Splinter Cell	60.9	38.2	59.4%
3DMark2001SE	15464	12802	20.8%
3DMark03	5395	3420	57.7%
ChameleonDX	318.8	203.5	56.7%
Serious Sam 2	112.7	89.5	25.9%
UT2003	194.1	126.7	53.2%

1024×768 4×AA 8×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	52	24.6	111.4%
UT2004	113.7	95.1	19.6%
Halo	63.8	28.9	120.8%
CodeBench	44.3	26.8	65.3%
TRAOD	69.6	18.5	276.2%
Splinter Cell	65.5	32.5	101.5%
3DMark2001SE	15742	10821	45.5%
3DMark03	4926	2951	66.9%
ChameleonDX	264	149.6	76.5%
Serious Sam 2	127.6	114.5	11.4%
UT2003	217.9	139.5	56.2%

1280×1024 4×AA 8×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	39.7	14.85	167.3%
UT2004	109.9	74.2	48.1%
Halo	49.9	19	162.6%
CodeBench	33.9	17	99.4%
TRAOD	48.9	11.5	325.2%
Splinter Cell	58.6	22.5	160.4%
3DMark2001SE	13292	8161	62.9%
3DMark03	3691	2129	73.4%
ChameleonDX	187.5	113.3	65.5%
Serious Sam 2	113.1	89.5	26.4%
UT2003	176.8	93.4	89.3%

1600×1200 4×AA 8×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	28.4	10.6	167.9%
UT2004	85.9	51.2	67.8%
Halo	36	13.4	168.7%
CodeBench	26.4	11.5	129.6%
TRAOD	36.5	25.1	45.4%
Splinter Cell	50.5	20.9	141.6%
3DMark2001SE	10939	7908	38.3%
3DMark03	2852	1611	77.0%
ChameleonDX	156.9	88.6	77.1%
Serious Sam 2	91.6	64.6	41.8%
UT2003	125.2	64.5	94.1%

1024×768 6×AA 16×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	46.9	15.2	208.6%
UT2004	111.1	88.2	26.0%
Halo	64.4	17.8	261.8%
CodeBench	36.1	13.6	165.4%
TRAOD	68.5	10.1	578.2%
Splinter Cell	62	25.7	141.2%
3DMark2001SE	14366	8488	69.3%
3DMark03	3869	1721	124.8%
ChameleonDX	232.4	57.7	302.8%
Serious Sam 2	126.1	100.9	25.0%
UT2003	204	91.8	122.2%

1280×1024 6×AA 16×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	31.9	9.5	235.8%
UT2004	96.5	60.7	59.0%
Halo	50.61	11.5	340.1%
CodeBench	27	14.8	82.4%
TRAOD	48.1	8.9	440.4%
Splinter Cell	51	17.3	194.8%
3DMark2001SE	11464	6145	86.6%
3DMark03	2842	1512	88.0%
ChameleonDX	178.9	80	123.6%
Serious Sam 2	112.4	70.8	58.8%
UT2003	145.3	56.6	156.7%

1600×1200 6×AA 16×AF

	X800 Pro	9800	különbség
Far Cry	20.9	7.5	178.7%
UT2004	69.1	40.9	68.9%
Halo	35.2	11.3	211.5%
CodeBench	20.7	9.1	127.5%
TRAOD	35.8	18.3	95.6%
Splinter Cell	41.7	16.9	146.7%
3DMark2001SE	9024	6051	49.1%
3DMark03	2178	1253	73.8%
ChameleonDX	128.5	65.5	96.2%
Serious Sam 2	70.9	42.6	66.4%
UT2003	106.4	57.6	84.7%

Ozaki Sigma



Ozaki Sigma

+ **Előnyök:** nagyon jó hangminőség, kényelmes

- **Hátrányok:** a hang nagyon kihallatszik

9/10

Hat hangfal a fejen

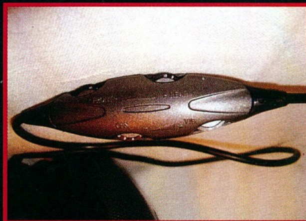
Mióta ismerem az OZAKI termékeit, mindig is pozitívan gondoltam a cégre, eddig minden alkalommal elnyerte tetszésemet az általam tesztelt vagy kipróbált modelljük. Igaz, hogy minőségben és tudásban nem egy Klipsch, de árban sem.

Ez alkalommal Hunor egy fekete dobozt nyomott kezembe (olyan alaplapos méretűt), hogy nosza, vigyem már haza tesztre, mert már nem lehet elférni a sok holmitól a szerkesztőségben. Örömmel tettem eleget kérésének, nem csak a miatt, mert tudtam, hogy ki a gyártó, hanem mert a dobozra az volt írva: 5.1.

Az ember gyereke hozzá van szokva ahhoz, hogy ami 5.1, az nagy csomagolásban érkezik, sok zsinórt igényel, át kell rendezni a szobát, és fúrni kell a falat. Aki ezektől retteg, az vagy 2.1-es rendszert vesz, vagy egy ilyen fülest. Én azt hiszem, ezt választanám (vagy fogom is?), mert elég lesz még a kis Proxima erősítős NDK sztereó rendszer, ha van egy ilyenem is mellette. A csomagolás igényes, a dizájnos borító alatt keménypapír doboz van, benne selyemkendőben a fejhallgató, piros masnival átkötve. Tetszett nagyon, kicsit olyan érzésem volt, mintha valaki meg akarná kérni a kezem, és ezt hozta volna gyűrű helyett. A használati utasítás sajnos angol, de a szöveg mellett sok a kép, és könnyen érthető annak is, aki nem beszéli az idegen nyelveket. A mellékelt kábelek lehetővé teszik, hogy az összes létező audiocuccunkat összekössük velük, legyen az sztereó, vagy Dolby (1 jack dugó – 2 RCA dugalj, 3 jack dugó – 6 RCA dugalj, 3 jack dugalj – 6 RCA dugó, 10 pólusú DIN – jack dugó, 1 jack dugalj – 1 jack dugó, 3 jack dugó – 3 jack dugó, USB – USB.)

A rendszer két részből áll. Lelke az erősítő doboz, melybe a bemenetek futnak, a füles erről kapja a jelet, valamint az egyéb, rákötött eszközök (van rajta két 10 pines kimenet, egy sztereó és egy 5.1-es bemenet, valamint egy 5.1-es kimenet). Energiaigényét vagy a hozzáadott adapterrel elégítjük ki, vagy a kapott USB-USB csatlakozó segítségével. Jó hír ez annak, akinek nincs már üres aljzata az elosztóban (mint nekem). A doboz elején ledek jelzik, épp melyik csatornák élnek, valamint itt kapott helyett a sztereo-5.1 kapcsoló, a ki-be kapcsoló, valamit a hangerőszabályzó. Jó elosztású az egész, könnyen kezelhető, átlátható. Most jön a lényeg. A fejhallgató nem nevezhető igazán nagy méretűnek, mondjuk Philips HP200-amnál robosztusabb, de ránézésre nem hinné az ember, hogy ilyen dolgokra képes. Itt is kitűnik az igazság, hogy kicsi a bors, de erős. Viselése kényelmes, nem nyomta a fejem sehol, a fület körülfogó párnák jól illeszkednek a fejhez, ennek köszönhetően csak nagyon erős zajokat hallani be, természetesen ez függ attól is, hogy épp milyen hangerőt használunk. Annak ellenére, hogy teljesen zárt, nekem nem izzadt bele a fülem, órákon át tudtam használni anélkül, hogy kényelmetlenné vált volna. Pozitívum az is, hogy nem kell a fejméret beállításával bajlódnunk, mert ez úgy lett megoldva, hogy a párnák minél szélesebben állnak, a fejtetőre illeszkedő rész annál magasabban van. Elsőre kicsit lazának tűnt, de fejmozgatás mellett is stabil. Vezetéke két méter hosszú, kényelmesen elért mindenhova, és van rajta egy távirányító, melynek segítségével a Front, a Rear és a Center hangerejét szabályozhatjuk, valamint a rezgés erejét. Ezt én majd' mindig maximumra tettem, ennek köszönhetően lesz igazán mozis filingje a dolognak. Amikor a mélyek megremegtetik a fülest… hát azt az élményt nehéz leírni. Kicsit masszíroz is, mindenesetre mikor egyik barátom kipróbálta, annyira megfogta az érzés, hogy még a szőr is felállt a kezén.

Szólni kell még a mikrofonról. Ez is nagyon jó kialakítású, vastag szivacsborítású, ennek köszönhetően jól szűri a zörejeket. Szára teljesen hajlítható minden pontján, így mindenki be tudja állítani magának, hogy milyen távolság szükséges a szájától; nagyon könnyen mozgatható, de nem laza. Talán annyi nem tetszett, hogy a füles csatlakozója egy kábelen fut a mikrofon vezetékével, s ha ezt bedugjuk az erősítő elejébe, akkor az utóbbi rondán lóg (igaz, a csatlakozó aranyozott). Természetesen, ha a megfelelő csatlakozót rádugjuk, akkor már nem zavaró, de azért erre figyelhettek volna.



Miután összeszereltem a készüléket, nagyon gyorsan leültem a gép elé. Beraktam a Sólyom végveszélyben című filmet, és csak arra kellett figyelnem, hogy csorgó nyálamat felfogjam a zsebkendőmmel. Nagyon szép hangja van, a magasak is jól szólnak, a basszusa elképesztő. Annak ellenére, hogy nekem csak egy C-Media chipes alaplapi hangkártyám van, igen szépen szólt, tiszta élvezet volt a beállítások tesztelése. A játékok terén is teljes értékű társ, a NFS Underground, vagy a Battlefield Vietnam hatalmas élmény vele, ez utóbbi esetében külön előny volt, hogy tudtam, melyik irányból lőnek rám.

Teljesen meg vagyok elégedve a termékkel, és az OZAKI megint bebizonyította, hogy azért ők is tudnak valamit, és olyan modellel rukkoltak elő, amelyik mindenki tetszését elnyerheti. Igaz, hogy ez nem valódi 5.1, de a Dolby hangzás megvan, és annak, akinek se helye, se pénze nincs, hogy profi 5.1-es rendszert használjon, annak ez teljesen megfelel. Negatívumként csak a már említett dugóelrendezést tudom felhozni, és azt, hogy nagyon kihallatszik minden. Míg a szigetelés befelé jó, addig a melletted ülő tisztán hallja, mit hallgatsz. Ezért nem ajánlott annak, aki azért venne fülest, mert mondjuk, nem akarja zavarni a mellette alvót. Összesítve szerintem jó vétel, megéri az árát, de gondoljátok meg, hogy mire használjátok, mert azért az 5.1 mégis csak hangfalból az igazi.

Adso







Schuerue kütyüi©



Vannak olyan alkatrészei a számítógépeknek, amelyek elengedhetetlenül szükségesek azok működéséhez. Vannak olyan alkatrészeik, amelyek a használatukat könnyítik meg, a munka vagy a játék élvezetei értékét növelik, esetleg esztétikai élményt okoznak. No, és vannak olyan kiegészítők, amelyek nélkül remekül lehet számítógépet használni, sőt sokszor könnyebb is, mint velük, de olyan dolgokat hoznak az informatikába, amelyekről soha nem gondoltuk volna, hogy számítógépesítik, netán olyan igényeket elégítenek ki, amelyek létezésük nélkül fel sem merültek volna. Ez utóbbiak a kütyük, amelyeken igen gyakran lehet értetlenül szemöldök-felhúzni, gyakran hitetlenkedve kacagni, de egy igazi kütyüvel való találkozás emlékezetes marad.

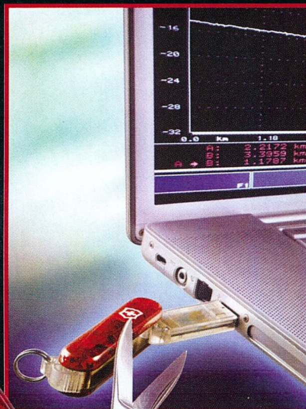
Victorinox SwissMemory. A „svájci bicska" fogalommá vált, a sok feladatot ellátni képes eszközkészletet kínáló, néha alapfeladatát már csak sokadik funkcióként ellátni hivatott eszközöket illetjük vele, nem kis mértékben a Victorinoxnak köszönhetően. A svájci illetőségű, bicskagyártással foglalkozó cég pedig eddig szokatlan irányban bővítette a különböző szerszámokkal kombinált zsebkésekből álló termékpalettáját, ismét csak bizonyítva azt, hogy a svájci bicska az svájci bicska. A közismert logo már önmagában is feltűnést keltett az idei CeBIT kiállítói között, hát még, amikor kiderült, hogy teljes joggal telepedett be az informatikai termékeket bemutató cégek közé a piros pajzson fehér keresztet jelképeként használó cég. Legújabb zsebkésük ugyanis USB memóriával is fel van szerelve.

Méretét tekintve akár hölgyek kezében és retiküljének alján is jól megférő, hagyományosan piros (bár áttetsző) műanyagborítása négy kihajtható eszközt fog közre. Körömreszelője ismét csak a női felhasználók kiemelt támogatásának bizonyítéka, még szerencse, hogy a nemek egyenlőségének jegyében a végére egy csavarhúzóként használható lapocska került, így az urak praktikusan vethetik be számítógépük csavarjainak meglazítására. A manikűrkészlet csapásirányán továbbhaladva fellelhető a rugós szárának köszönhetően egy kézzel is remekül használható kisolló, amely szinte védjegyévé vált a Victorinox zsebkéseknek. S ha már kés, akkor persze nem hiányzik a kihajtható penge sem, amely hosszát tekintve bőséggel belefér a magyar törvények szerint legálisan magunknál tartható méretbe. Az ennél jóval szigorúbb szabályoknak is megfelelő, repülésre kész verziót is gyártanak, amelyet nem igazán lehet zsebkésnek minősíteni, mert a kés és az eddig felsorolt fémeszközök mind hiányoznak róla.

Ami egész más dimenzióba helyezi ezt a zsebkést, az USB csatlakozóba közvetlenül – de mellékelnek egy hosszabbító kábelt szükség esetére – bedugható memória, amely nem csak kihajtható, de le is akasztható a bicska többi részéről. Az adatbiztonságról a Secure-LOCK program, arról pedig, hogy ne kerüljön semmi nem oda való az egyébként átlátszó műanyag ház végén lévő csatlakozóba, egy teljesen rásimuló kupak hivatott gondoskodni. Ennek ellenére én nem biztos, hogy nekiállnék halat belezni a 64 vagy 128 MB memóriamodult is rejtegető késemmel.

A bicska szolgáltatásait egy kitolható golyóstoll és egy piros fénnyel világító LED teszi teljessé. Az előbbi használatát túlságosan nem lehet kényelmesnek nevezni, viszont gyorsan feljegyezni valamit tökéletesen alkalmas. Akár sötétben is, hiszen a Victorinox logo lenyomásával bekapcsolható, cserélhető gombelemről működő, vörös led éppen az író felületre világít rá.

A 64 MB-os kapacitású memóriával felszerelt zsebkések 18000 Ft, a 128 MB-os modullal bírók pedig 25000 Ft környéki áron már hazánkban is hozzáférhetők. S nem csak a Victorinox bicskák árusításával hagyományosan foglalkozó sportboltokban, de számítástechnikai eszközök kereskedőinél is érdemes rákérdezni mindazoknak, akiket az öltet annyira magával ragad, hogy kiadjanak valamivel többet, mint amennyibe egy bicska és egy pen-drive külön-külön kerülne.



Spire Breez Fan. Annak ellenére, hogy nagyon úgy tűnt, hogy az időjárás 2004-ben kihagyja a nyarat, a lapleadás közeledtével nem csak korbácsokat csattogtató fő- és egyéb szerkesztők miatt támadt melege az egyszeri írónak. A számítógép előtt ülve éppen ezért igazán üdítő társnak bizonyult a Breez Fan, amely a hűtőpiacon kellemesen csengő Spire márkanevet hivatott erősíteni.

A púderkompakt és egy házventilátor vadházasságából született gyermek nem a számítógép levegőáramlását hivatott biztosítani, hanem a géppel dolgozó alkotó homlokán gyöngyöző verejtéket kergeti szét hűvös fuvallataival. Annak meghatározása, hogy a belenyúlástól korrekt rácsozattal védett lapátok milyen irányba hajtsák a levegőt, igen egyszerűen, a fedél három lehetséges támasztópont valamelyikébe akasztásával lehetséges. Azt pedig, hogy mekkora legyen a huzat, a ventilátorház káváján, a bekapcsolt állapotot jelző piros LED társaságában fellelhető, hasonló színű gomb lenyomásával lehet meghatározni két fokozat közül választva. A ventilátor áramellátásának megteremtésére két lehetőség is kínálkozik, vagy a mellékelt USB ká-





belt használva a számítógép megfelelő portjáról nyeri az 5 V feszültséget, vagy négy darab ceruzaelemről kapja a lapátok forgatásához szükséges áramot. Az USB kapcsolatnak – nem meglepő módon – az áramszolgáltatáson kívül más szerepe nincs, így az operációs rendszer sem ismeri fel, hogy bármit csatlakoztattunk volna az univerzális soros buszra. Az elemeket a púderdobozként összecsukható tok aljának eltávolításával lehet behelyezni, illetve cserélni, és így használva a dobozkialakítás el is nyeri értelmét, hiszen az elemeket helyükre csúsztató felhasználó asztali helyett valóban mobil ventilátorral találja magát szemközt. Annak sincs semmiféle akadálya, hogy a két áramellátási megoldást párhuzamosan használjuk ki, vagyis azokban az esetekben, amikor számítógép közelében van rá szükség, akkor az USB szolgáltassa az áramot, míg egyébként elemekről nyerje a lapátok mozgatásához szükséges feszültséget; annak megválasztására ugyanis, hogy melyik legyen az áramforrás, egy kapcsoló szolgál.

A Pulsar termékpalettáján szereplő, 2100 Ft + Áfa (2625 Ft Bruttó) áron kínált Spire Breez Fan, bár méretét tekintve leginkább játékszernek tűnik, egy feladatát, a hőség egy személy számára elviselhetőbbé tételét képes hatékonyan ellátni, akár a számítógép mellett, akár a strandon vagy utazás közben is. Persze ettől még nem lesz kevésbé megdöbbentő embertársainknak, ha hirtelen előkapjuk, és széthajtogatjuk...

Schuerue

Vmax Magic Drive V-105



Nem kevés USB meghajtót lehet ma már kapni, köztük a választás legfőbb kritériuma legfeljebb a kapacitás és a külső lehet, hiszen egyébként nem bővelkednek extra szolgáltatásokkal (kevés kivétellel). A Vmax által gyártott Magic Drive azonban némileg eltér a többiektől. Megszokott rúdforma helyett vékony, lapos kialakítású. Ennek oka azonnal megvilágosodik előttünk, ha megpillantjuk a kapacitást jelző feliratot: 2,2 GB. Hát igen, ekkorát ugyan össze lehet rakni flash memóriából is, de egy bizonyos határon túl már kifizetődőbb más megoldást keresni, pl. merevlemezt. Az IBM már jó ideje készít MicroDrive néven CF formátumú mini merevlemezt, s más gyártók is megjelentek a piacon hasonló megoldással, ilyesmi található pl. az Apple iPodjában is (az éppen Toshiba gyártmány), vagy történetesen a Vmax Magic Drive USB meghajtójában is.

Hordozni igen könnyen lehet, mivel mindössze 25 g-ot nyom, ezért akár nyakba is akasztható (zsinór mellékelve). A 2,2 GB kapacitású meghajtó 4200-at fordul percenként, ez megfelel az közelmúlt noteszgép-merevlemezeinek fordulatszámával (mára ezek is legalább 5400-on pörögnek). Persze, a kis méretnek vannak hátrányai is, így a belső puffer csak 1 MB méretű, de hát valamit valamiért. Az USB 2.0-s csatolón keresztül elfogadható sebességet produkál, bár a flash memóriás meghajtók picivel gyorsabbak. A meghajtó alján mini USB aljzat található, amelybe a mellékelt különleges csatlakozót lehet illeszteni. A Magic Drive-ot, szokatlan méretei miatt nem lehet olyan egyszerűen elhelyezni, mint a rúd alakú meghajtókat, ezért a csatlakozóját egyrészt meg lehet törni, másrészt el is lehet csavarni, így a megfelelő pozíció mindig beállítható. A meghajtó működés közben melegszik jó merevlemez módjára, de ez az elfogadható mértéken belül marad, és ha éppen nincs használatban, akkor a forgása leáll. Kis méretének köszönhetően igen gyorsan felpörög, így szinte azonnal rendelkezésre áll.

A Vmaxnak van hagyományos USB meghajtója is a megszokott flash memóriával. Igen vékony kivitelű, alig vastagabb, mint maga az USB csatlakozó. Nincs rajta hordozásra alkalmas fül, nem is lehet nyakba akasztani, ellenben van egy csinos kis műbőr tokja nagy kulcskarikával, ezzel is biztosítva, hogy mindig velünk legyen. A csatlakozót fedő kupak igen könnyen jár, ezért könnyű elveszíteni is, ha nem tesszük vissza azonnal a tokba. Az USB 2.0-s csatolónak köszönhetően a sebességére nem lehet panasz, némileg még gyorsabb is, mint merevlemezes társa. A kapacitása azonban jócskán elmarad attól, „csak" 128 MB.

Mindkét Vmax USB meghajtót a Multimedia.hu forgalmazza.

Nagy Zoltán

Pixelsóder



Már-már közhelyszerű, ha azt írom: a fontos adatokat menteni kell, mégpedig szorgalmasan, rendszeresen. De aki egyszer is megízlelte a hardverhiba, az áramkimaradás, a beázás, stb. miatt elveszett adatok feletti keserűség és tehetetlenség szívbemarkoló érzését, az jól tudja, miről beszélek, és nem egyszerű közhelyként, hanem jogos intelem gyanánt könyveli el ezt az elcsépelt frázist. Óriási merevlemezeink végeláthatatlan tárterületén hajlamosak vagyunk a rendelkezésre álló kapacitás 99%-át is kihasználni, majd - ahelyett, hogy CD-re vagy DVD-re mentenénk az adatokat – kényelmesen veszünk még egy hatalmas merevlemezt, hogy azt is belakjuk (tárhelyből sosem elég – ismeretlen informatikus örökérvényű bölcsessége). Addig persze nincs is gond, amíg a merevlemezen a falóvilág bárgyú szereplőinek gondatlanságból elkövetett mosógépes intimitásait tároljuk negyvenháromszor huszonnégy pixel felbontásban, hiszen ezek elvesztése legfeljebb a plázalakó IQ-huszároknak eshet rosszul, de ha véletlenül valami fontos adatok vesznek oda, akkor aztán borul a bili...

Egyik kedves barátom nemes egyszerűséggel a meghibásodott merevlemezének tervezőjét emlegette nagyon sokáig, és párszor fel is vázolta, milyen jellegű fizikai kölcsönhatásoknak tenné ki a szerencsétlen tervező-informatikus fejszerkezetét. Érthető a felindulás (a minap én is falnak és ajtónak mentem az idegtől egy kipurcant merevlemez miatt), de nem szabad a meghibásodott adattároló eszköz tervezőjének, gyártójának a nyakába varrnunk a felelősség ránk eső részét. Ha jobban belegondolunk, például a merevlemez azért nem egyszerű fakerék, nagyon sok apró alkatrész dolgozik benne, és alkalmasint igen nagy igénybevételnek van kitéve – hová tettük az eszünket, hogy a drága adatainkat ilyen rendszerre (illetve adatmentés hiányában csak és kizárólag erre a rendszerre) bíztuk? Na ugye! Szóval ne tessék abban bízni, hogy a vinyó tartalma szent és sérthetetlen, a legrosszabb esetben is másoljuk legalább egy másik merevlemezre azokat az adatokat, amelyeket pótolhatatlannak minősítünk. Mi számít pótolhatatlannak? Bármi, ami Neked személy szerint fontos. Vannak, akik az internetes linkgyűjteményüket féltik a legjobban. Vannak, akik iskolai dolgozataikat, cikkeiket, vagy éppen családi fényképeiket tárolják a számítógépen, hogy a kőkemény hivatalos adatokról (adóbevallások, számlamásolatok) ne is beszéljünk. Amíg csak a merevlemezen vannak, addig ezek az adatok abszolúte nincsenek biztonságban – tudom, sokaknak a merevlemez tűnik a tökéletes és tévedhetetlen adathordozónak, ami a gyorsan zuhanó árak miatt ma már sokszor kedvezőbb megoldást kínál, mint a kivehető optikai lemezek, de csak egyszer halljátok meg a haláltusáját vívó merevlemez hátborzongató kattanásait, és máris rohantok majd egy kupac írható CD és DVD lemezt venni – ha még nem lesz késő.

Hirtelen jött a nyár, és a nagy meleg mellett sokszor szórakoztatnak minket viharok, óriási szélrohamok, meglepő esőzések - a frontok, a váratlanul átvonuló viharok azonban nemcsak a mi fejünket fájdítják meg, hanem a gépünknek sem esnek jól. A merevlemezek a gyakori ki-bekapcsolgatás és a szűk helyen történő (túlmelegedéssel járó) működtetés mellett az ilyen hirtelen környezeti változásokat utálják a legjobban (na meg a földhöz csapkodást, de azért bízom benne, hogy kretének nem olvasnak minket). Jellemzően ez az az időszak, amikor sokszor cseng a számítógépek karbantartásával foglalkozó szakemberek telefonja, és a vonal túlsó felén a rakoncátlankodó (rosszabb esetben teljesen lehalt) merevlemez gazdája aggódik az adatok épsége után. A kérdésre, hogy adatmentés történt-e az elmúlt 20 évben, természetesen nemleges válasz szokott érkezni, aztán meg majd jön a sírás-rívás, hogy a fúvós hangszerről elnevezett cég milyen szívós áron vállalja az elveszett adatok visszaállítását. Tetszettek volna korábban aggódni, mosolyoghatnánk kajánul, de nem tesszük, hanem inkább felhívjuk a figyelmeteket arra, milyen kis időt vesz igénybe a napi, vagy heti rendszerességgel beütemezett adatmentés, és hogy milyen jól jöhetnek a lementett adatok, amikor baj van a géppel, merevlemezzel. A különböző típusú, gyártmányú merevlemezek ajánlásától vagy leszólásától is távol tartjuk magunkat, ugyanis saját tapasztalataink szerint a meghibásodás bármelyik gyártó bármelyik modelljével előfordulhat, az interneten fellelhető felhasználói háborgások értékelése kapcsán pedig felhívnám az olvasók figyelmét arra a roppant egyszerű tényre, miszerint nyilvánvalóan abból találnak több hibás darabot, amiből a legtöbbet eladták. Ebből a szempontból manapság egyik merevlemez sem rosszabb, mint a másik - ugyanolyan jó eséllyel meg tud krepálni bármelyik, szóval tessék átlapozni a korábbi Grab rovatokat, és megbarátkozni a CD/DVD-írás igazán nem túl bonyolult műveletével. Még valami: a szeretteid végképp nem tehetnek róla, ha egy merevlemez úgy dönt, hogy befejezi a pályafutását, tehát utólag felróni nekik, hogy a velük töltött idő miatt nem volt időd archiválni, nos, az több mint bunkóság...

PPéter

Hasznos programok



CD-borítók készítése pillanatok alatt, ingyenes tesztprogram, hangszerkesztés magas fokon, filmnézéshez szükséges kiegészítés, webszerkesztés grafikusan, valamint az Opera legújabb változata szerepel e-havi ajánlatunkban.

Cover-Converter

CD-borítók gyors és egyszerű elkészítéséhez ajánljuk az ingyenes Cover-Converter program legfrissebb változatát. Bár a szoftver finoman szólva kevés extrával rendelkezik – nem találhatunk benne adatbázis-kezelést, vagy online támogatást: mégis egészen jól használható szoftvert tudhatunk magunkénak. Lehetőségei: bármely nagyságú képet azonnal a borító méretéhez vágja, és gyors feliratozás után a CD-borító eleje, illetve hátlapja azonnal kinyomtatható. Ennél egyszerűbb megoldást nem találni.

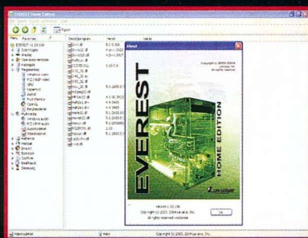
members.tripod.de/CManiacMx/



Everest Home Edition Free (magyar)

A népszerű, hazai fejlesztésű AIDA tesztprogram megszűnése után az Everest otthoni, ingyenes változatával vigasztalódhatunk. A magyar nyelvre is átállítható programmal gépünk hardver- és szoftverjellemzőit vehetjük nagyító alá, valamint a rendszer beállítását is pillanatok alatt ellenőrizhetjük. A program másik, de az előzőeknél gyengébb része a memóriaolvasás- és írásteszt. A home változat mellett letölthető a program professzionális verziója, ez azonban időkorlátos, ugyanakkor sokkal szerteágazóbb lehetőségeket találunk benne.

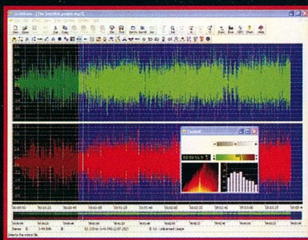
www.lavalys.com



GoldWave v5.06

A hangszerkesztő és -digitalizáló wav- és mp3-adatok szerkesztésére, illetve az ezeken elvégezhető számtalan effektus előállítására alkalmas. A Goldwave-ben az a nagyszerű, hogy a zene iránt érdeklődő képes akár hosszú órákat, napokat „elmatatni" a programmal – annyira sokoldalú a program. Másik lehetőség: hangfelvételek készítése tetszőleges minőségben, időkorlátozás nélkül bármely hangforrásból.

www.goldwave.com



VideoToolBox Free (magyar)

Minden bizonnyal sokan találkoztak már azzal a jelenséggel, hogy egy filmet nem játssza le kedvenc lejátszónk valamilyen – számunkra ismeretlen – kodekre való hivatkozással. A VideoToolBox ennek az állapotnak vett véget: a kis programba töltve a filmet (mpeg, avi stb.) megmondja, mi kell a lejátszáshoz, illetve sok egyéb információval szolgál: a film ideje, a hangcsatornák száma és minősége, a kép mérete, minősége stb.

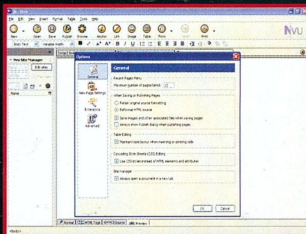
www.kcsoftwares.com



NVU Webeditor v0.20 Free

Kezdőknek és a HTML világában járatosabbaknak is ajánlhatjuk az NVU ingyenes webszerkesztőt. Kezdőknek vonzó lehet a program grafikus (WISYWING) weboldaltervező lehetősége, ahol úgy készíthetjük el az oldalakat, mint egy szövegszerkesztőben. Haladóknak pedig a fejlett Java- és javascriptszerkesztő részt emelnénk ki. A program lehetőségei: site manager, feltöltés, gyors és egyszerű használat. Az NVU további előnye, hogy szép és felesleges kódoktól mentes tiszta HTML kódot állít elő.

nvu.com



Opera v7.5

Megjelent a népszerű webböngésző 7.5-ös változata. A szoftverben – a szokásos frissítések és javítások mellett – új kezelőfelületet és egy remek IRC-klienst is találunk mindamellett, hogy az eddigi hagyományos szolgáltatások megmaradtak: levelező kliens, letöltésvezérlő stb. Sajnos a magyar nyelvű változatra még várnunk kell, addig is a mellékleten található java verziót ajánljuk telepítésre.

www.opera.com

A hónap szoftverei

Skype v0.98.0.04 B	www.skype.com
Ultimo: Primo emulátor	primo.homeserver.hu
Amazing CD Ripper	www.shelltoys.com
ICQ Lite 4.01 Build 1668	www.icq.com
IncrediMail XE	www.Incredimail.com
Avant Browser v9.02	www.avantbrowser.com
Nero Burning ROM v6.3.1.10	www.nero.com
Thunderbird v0.6 (magyar)	www.fsf.hu
Audacity v 1.2.1	audacity.sourceforge.net
Alcohol 120%	www.alcohol-soft.com

Retro kuckó



Elérkeztünk Retro Kuckó sorozatunk végéhez. Az elmúlt több, mint egy év alatt bemutatásra kerültek azok a számítógépek, melyek hazánkban többé, avagy néhány esetben csak kevésbé ismertek voltak. Ezek voltak azok a gépek, amelyeken felnőtt egy új, számítógépes generáció, ezek voltak azok, amelyek megalapoztak egy új kultúrát. Sorozatunk végeztével most arról ejtünk pár szót, hogy a mai nagyteljesítményű PC-k segítségével hogyan tudjuk feléleszteni az elmúlt évek nagy szellemeit.

De mi is az az emulátor? Az elmúlt időszak cikkeiben többször is említésre kerültek, ha másképpen nem is, de legalább az internetes hivatkozások között, az adott géphez kapcsolódó emulátorok. Nyilván vannak azonban olyan olvasók, akik nem egészen tudják, hogy miről van szó, illetve még semmilyen tapasztalatot sem szereztek ilyen téren.

Általános megfogalmazásban az emulátor olyan szoftver, amelyik lehetővé teszi egy rendszeren egy másik, általában eltérő rendszer funkcióinak használatát. Ez jelentheti önmagában akár valamely processzor vagy akármilyen más hardveregység emulációját is. Jelen esetben azonban összességében most az „emulátor" alatt olyan szoftvert értünk, amelyik egy teljes számítógép összes részegységét rendelkezésünkre bocsátja, és teszi mindezt oly módon, hogy lehetőleg minél pontosabban működjön minden úgy, akárcsak az eredeti rendszeren.

Mi kell hozzá? Először is kell egy olyan teljesítményű számítógép, amelyik megfelelő teljesítményű ahhoz, hogy a célrendszert emuláló szoftvert kellő sebességgel futtassa. Gyakorlatilag a mai PC-ken bármely retro gép emulációja tökéletesen működik, de még egy régebbi Pentium II vagy III processzoros gépen is tökéletesen élvezhetünk akár egy Amiga vagy Atari ST emulációt.

Kis kitérő. Természetesen nem csak PC-re, és nem csak retro gépek emulációjáról beszélhetünk, gyakorlatilag szinte minden platformon van valamilyen próbálkozás. Így pl. annak idején már Commodore 64-re létezett ZX Spectrum emulátor és viszont. Napjainkban látott napvilágot PC-n a PowerPC rendszerek futtatásával próbálkozó projekt, de szinte az összes konzol is szerepel a palettán, legalább kezdeti szinten, mint az Xbox, de vannak olyanok is, amelyek már szinte tökéletesen működnek, mint a Nintendo64 vagy a PlayStation 1. Ezek némelyike a legcombosabb PC-t is térde kényszeríti, példának okáért a PowerPC processzorok köré épített rendszereken (pl. PowerMac vagy AmigaOne) futó programokat még hosszú évekig nem fogjuk kielégítő sebességgel használni PC-n. Az emulátorok világa kimondottan sokszínű, változatos, szórakoztató és emellett sok esetben hasznos. Aki kicsit is kedvet érez (akár e cikk elolvasása után) felfedezésükhöz, remek és hosszan tartó szórakozás, tanulás elé néz. A cikk további részében csak a PC-n emulált retro gépekkel foglalkozunk. Kitérő vége.

Kell továbbá az általunk használt operációs rendszerhez a megfelelő emulátor program, amellyel az adott platformot életre akarjuk kelteni. Habár legtöbben a Windows valamelyik változatát használják, nagyon sokan mellette vagy helyette valamelyik Linux disztribúcióval élnek boldogan. A legtöbb szoftver esetünkben is Windowsra készül, de az emulátorok világában sokkal több esetben találhatunk Linuxra (is) készített szoftvert.

A legtöbb népszerű retro számítógép esetében általában több emulátor program is létezik. Ez meglehetősen szerencsés, ugyanis akad olyan eset, amikor valamelyik program az egyik emulátoron nem működik, míg egy másikon remekül vagy kisebb hibákkal akár, de használható. A legismertebb gépek, így a 8 bites Commodore-ok, a ZX Spectrum vagy akár az Amiga esetében szerencsésnek mondhatjuk magunkat, szinte minden régi program használható.

A sorozatban megismert magyar számítógépekkel kapcsolatban kissé más a helyzet, de egyáltalán nem mondható rossznak. A fejlődés folyamatos, a bemutatott magyar gépek közül egyedül a Homelab nem rendelkezik ma még egyáltalán (tudtommal) semmilyen emulációval.

Az emulátor program beszerzésével bizonyos esetekben még nem ért véget a szükséges beszerzendő komponensek sora. Nem minden retro gép ROM programja szabadon felhasználható, így ezeket sem mellékelik bizonyos esetekben az emulátor mellé. Az Amiga esetében a Kickstart ROM a mai napig jogvédettséget élvez, és mindössze egyetlen olyan programcsomag-gyűjtemény létezik, amelyben jogosan szerepel (Cloanto Amiga Forever), ez azonban nem ingyenes. Persze azt talán mondanom sem kell, hogy „természetesen" az interneten „egyéb" forrásból minden beszerezhető, nem is túl nehezen. A Google a barátod, de néhány retro honlap nem viselkedik túlzottan aggályosan a jogi fenyegetések ellenére sem. Ha eddig eljutottunk, megvan minden komponens, az emulátort telepítettük, és beállítottuk, az már fél siker, a választott platform működik. A siker másik fele még hátra van, nevezetesen a régi programok beszerzése.

Ehhez a legjobb helyeket az adott géptípusra vagy gépcsaládra szakosodott honlapokon találjuk. Több ezer, ma már legálisan letölthető programhoz juthatunk hozzá, melyek, ha grafikában nem is, de minden másban gyakran méltó vetélytársai a PC-s programoknak. Elsősorban értem ezt a kijelentést a játékokra , ám aki veszi a fáradságot, és megismerkedik a C64-es GEOS-szal, kipróbál néhány Amiga vagy Atari ST felhasználói programot, az bizony nagyon meg fog lepődni, hogy a 10-15-20 évvel korábbi állapotokhoz képest a fejlődés sok eseten milyen csekély, leszámítva a színes-szagos grafikus felületeket, az erőforrásigényt és a programok méretét...



Az emulátorok némelyike ahhoz is segítséget nyújt, hogy a saját régi programjainkat megmentsük a jövő részére. Számos olyan emulátor, vagy kiegészítő program akad, amelyik a megfelelő interfészen keresztül kezelni tudja a régi perifériákat. Így például a 8 bites Commodore gépek floppymeghajtóit is használhatjuk PC-vel, vagy a Sinclair gépek magnókazettáit olvashatjuk be a hangkártyán keresztül, és menthetjük el a programot PC-re, olyan file-formátumban, amilyent az emulátorok használnak. E műveletek megvalósítása azonban emulátortól, illetve az egyéb hozzájuk tartozó vagy más kiegészítő programoktól függ, ismertetésük messzemenően túlmutat ennek a cikknek a keretein, mindössze csak fel szerettem volna hívni a figyelmeteket, hogy mi mindenre van lehetőség.

Emulátorok, programok. Nagyjából tudunk mindent, amire elviekben szükségünk van, jöhet a gyakorlat, az igazi használható tudás csak így érhető el. Ehhez a következőkben néhány olyan honlapot aján-

lok figyelmetekbe, ahonnan sok-sok dolog beszerezhető, illetve remek kiindulási alap az emulátor-fertőzéshez.

Kezdjük a sort a magyar számítógépekkel foglalkozó lapokkal, illetve az általános magyar nyelvű oldalakkal. Örömteli eseménye volt az elmúlt heteknek, hogy megjelent az első HT1080Z emulátor! Bár még kezdeti stádiumban van, már most is használható. A honlap – csakúgy, mint a program – még komoly fejlődés előtt áll, mindenesetre, akiben a HT nosztalgikus emlékeket ébreszt, feltétlenül nézze meg, és kövesse figyelemmel a produktumot itt: ht.homeserver.hu. Sajnos HT1080Z programok tekintetében a helyzet még siralmas, ha tudtok segíteni, a honlapon keresztül felvehetitek a kapcsolatot a készítőkkel.

Primo esetén a helyzet sokkal jobb. A **primo.homeserver.hu** honlapon emulátorból mindjárt kettőt is találni, valamint sok letölthető Primo program is akad, információ, újraépítés, dokumentációk. Remek hely!

A Videoton TV Computerrel kapcsolatban szintén kellemes élményt nyújt a tvc.homeserver.hu honlap: két emulátor, információk, némi letölthető program. További TVC szoftverekért és információkért érdemes még ellátogatni ide: **www.freeweb.hu/tvc**, és ide: **bat21.freeweb.hutvc/tvc.htm** is.

Az Enterprise ugyan nem magyar gyártmányú gép, de magyar vonatkozású múltja miatt mégis ide soroltam. Hazánkban sokan nem felejtették el ezt a remek gépet, több oldal is foglalkozik vele. Először az enterprise.8bit.hu felkeresését javaslom, itt szinte minden van, majd kötelező jelleggel nézzétek végig a Linkek menüpont alatt fellelhető kapcsolatokat. Ami az Entrerpise-zal kapcsolatban ma Magyarországon elérhető, azt meg fogjátok találni.

További hasznos, magyar nyelvű információkat számos egyéb honlapon találtok, ezek közül most csak kiragadott példaként álljon itt néhány: **emulator.lap.hu**, **sinclair.lap.hu**, **c64.lap.hu**, **www.8bit.hu**, **www.sinclair.hu**. A teljes lista szerencsére nagyon terjedelmes, lesz miből csemegézni.

Ezzel elérkeztünk a külföldi retro gépek emulátoraihoz és a szoftverekhez, de csak azok kerülnek említésre, amelyek itthon komoly népszerűségnek örvendtek. A többit általános emulátor honlapokon megtalálhatjátok, mint pl.: **caesar.logiqx.com**, **www.emula3.com**, **www.emulator-zone.com**, **www.emuunlim.com**, **www.classicgaming.com**, **www.darkmazda.com**, **www.emugaming.com**, hogy csak néhányat említsek a sok közül.



Sinclair ZX81, a kis csoda. Sokan emlékeznek rá, több emulátor és rengeteg program elérhető hozzá, pl. ezeken a címeken: **www.zx81.nl**, **www.hh.schule.de/hhs/mjaap/zx81.htm** is, és ez csak kettő a rengeteg közül találomra kiválasztva.

Sinclair ZX Spectrum. A gumibillentyűs legenda. Felbecsülni nem tudom, mennyien, de nagyon sokan hódolnak ennek a gépnek a mai napig. A szó szoros értelmében elképesztő mennyiségű anyag található vele kapcsolatban az interneten. Két nagyon jó kiindulási pontnak ajánlom a **www.worldofspectrum.org** és a **zxplanet. emuunlim.com** oldalakat, innen kiindulva a Speccy szerelmesei garantáltan hetekre való információt és programtömeget (legálisan!) szerezhetnek be. Két érdekességet még feltétlenül a figyelmetekbe ajánlok. Az első a ZX Screenshot heaven (**members.tripod.com/ssh_web**), ahol Spectrum játékokból látható irtózatos mennyiségű képernyőlövés. A második pedig egy őrület, a nem túl régen napvilágot látott új, olasz Spectrum klón! Mindenféle információ itt: aticatac.altervista.org. Építsen nekem valaki egyet, én sajnos elektronikai analfabéta vagyok...

Commodore, 8 bit. Nem nagyon tudnék olyat mondani, ami nincs; tulajdonképpen az összes gép szinte tökéletes megvalósítása létezik, tonnányi program elérhető, és a felhasználói tábor is kellemesen nagy. Ezekkel a gépekkel kapcsolatban elsősorban személyes kedvencemet, a VICE emulátort (**www.viceteam.org**) ajánlom figyelmetekbe, amely az összes Commodore 8 bitest képes feléleszteni.

A Commodore 64-ről külön kell szólni, mint olyan történelmi legendáról, amelyik elsőként forgatta fel a számítógépes piacot, és tette ezt olyan remekül, hogy több mint 20 évvel a színre lépése után is döbbenetes méretű rajongótábora van. Programok, információk tengere érhető el legálisan, szinte lehetetlen csak néhány honlapot kiragadni a sok közül; csakúgy itthon, mint külföldön számos oldal foglalkozik a géppel. Talán, ha a **www.c64.com**, a **www.lemon64.com**, a **www.c64files.com** oldalakat ajánlom kezdésnek, már az is elég lenne, de mégis inkább kezdjetek a C64-gyel kapcsolatban a c64.lap.hu igen remek linkgyűjteménnyel. Minden C64 stuff és info elérhető az interneten.

Magyar viszonylatban szintén külön ki kell emelni a Plus/4-et. Egyrészt, mert itthoni elterjedtsége különösen nagy volt, másrészt, mert az általam ajánlott VICE jelenleg nagyon kezdetleges Plus/4 emulációval bír. Helyette ajánlott a YAPE (**yape.homeserver.hu**), ami számos extrát és kimondottan jó emulációt nyújt, nem mellesleg magyar fejlesztés. Programbeszerzés és egyebek ügyében a plus4.emucamp.com honlapot javaslom kiindulópontnak, ott szinte minden megtalálható, ha mégsem, akkor pl. a YAPE oldalról kiindulva számos klassz, köztük sok magyar oldal elérhető.

Lépjünk tovább egy kategóriát, ezzel elérkezünk a 16 bites korszakhoz, amivel kapcsolatban a két legnagyobbhoz, az Atari ST-hez és az Amigához ajánlok emulátort. Atari ST emulációval kapcsolatban több program is elérhető, ezek közül az ajánlásom a STEEM Engine (**steem.atari.st**), amelyet jelenleg is folyamatosan fejlesztenek, de ha ezzel valami nem működne, akkor lehet próbálkozni a SainT-tel (**saint.atari.org**) is. Atari ST program-beszerzés ügyében kezdetnek nagyon jól megteszik a következő site-ok: **www.atari.st**, **www.mellowms.f2s.com/atari-shrine**, **www.atarilegend.com**, **atari.ma.cx**.

Végül pedig elérkeztünk az Amigához. Ha Amiga emuláció, akkor UAE, amelyik mára egyértelműen az egyetlen, kimondottan jól működő és dinamikusan fejlődő multiplatformos emulátorprogram. A legtöbbeket érintő windowsos verzió elérhető a **www.winuae.net** honlapon, a magyar tükör pedig a **www.freeweb.hu/amigapower** címen található. Ugyan fizetős, de mint már említettem az Amiga Forever (**www.amigaforever.com**) az egyetlen olyan legális megoldás, amelyik tartalmazza az Amiga ROM kódokat, az árát azonban nem csak emiatt éri meg, hanem azért is, mert nagyon remekül összeállított emulátorcsomagot kapunk jó sok extrával megspékelve. Hírek tekintetében nézegessétek az amiga.hu és az amiga.lap.hu oldalakat magyarul, illetve töméntelen legális Amiga szoftver beszerzése ügyében a **www.back2roots.org**, **www.aminet.net** és **www.worldofclassics.co.uk** oldalakat javasolnám, de számos másikat is találhatok természetesen.

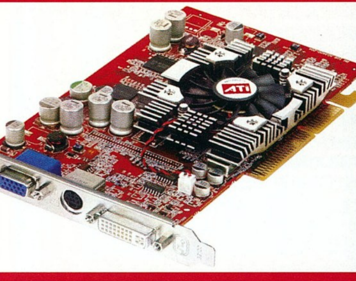
Epilógus. Ezennel tehát lezárul a Retro Kuckó sorozat a Gamer Magazinban, azonban a téma nem tűnik el teljesen, terveink szerint a jövőben is lesz majd hasonló témájú cikk időnként a lapban. Reméljük, sokaknak okoztunk kellemes pillanatokat a régmúlt emlékek felelevenítésével, talán a fiatalabbak is hasznosnak találták, és talán tanultak is a sorozatból. Ha kellemesen szórakoztatok, és időnként hasznos információkat is kaptatok az elmúlt 15 rész alatt, már megérte a sok munka. Köszönjük, hogy velünk tartottatok!

Brazil
brazil@ipma.hu

Ui.: ne feledjétek, ha bármilyen olyan hardver vagy szoftver van a tulajdonotokban, amelyikre már nincs szükségetek, feltétlenül írjatok! A cél lehetőleg mindent megmenteni, amit lehet. És ha kérdésetek van, azzal is nyugodtan zaklassatok. ;)



Konfigurációajánló



Üdvözlet minden olvasónak, aki PC-je hardverével is foglalkozik, vagy legalábbis valamennyire érdekli a témakör. Jelen alkalommal néhány olvasói levél alapján szólunk pár keresetlen szót mindenféléről, és ezúttal is köszönjük a megtisztelő érdeklődést, amit nem túl vén konfigurációajánló rovatunkkal kapcsolatban mutattok. De mindenek előtt felhívnám figyelmeteket arra, hogy itt a nyár.

Most azonban nem azért világítottam rá erre a meteorológiai tényre, hogy járjatok sokat strandra, vagy ideje lesz lassan leadni a jelentkezéseket a Gamer Táborra, hanem azért, mert itt az idő egy pillantást vetni a gépetek hűtésére. Legelőször is a két legfontosabbat vizsgáljátok meg, a processzor és a tápegység hűtését. Bizony, ez utóbbi legalább annyira fontos: egy keveset forgó, netán teljesen megállt hűtőventilátor a tápegységben is komoly galibákat okozhat! Ha a táp ventilátora szemmel láthatóan keveset forog, és/vagy érezhetően kevés levegőt fúj ki, akkor eljött az idő a cserére. Sőt, ha a táp már több éves és nem élettartam-garancia vonatkozik rá, akkor esetleg a táp teljes cseréje a legjobb megoldás. Figyelem! Ha nincs hozzá szakértelmetek, a tápegység hűtőventilátorának szerelését feltétlenül bízzátok szakemberre! De általánosságban is vonatkozik ez minden hardveres beavatkozásra; higgyétek el, a kifizetett munkadíj sokkal kevesebb, mint adott esetben egy-egy tönkretett részegység cseréje...

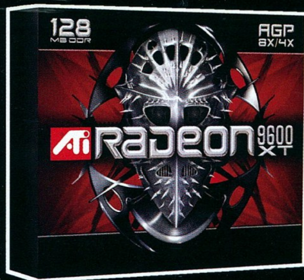
Amit komolyabb szekértelem nélkül is megtehettek: fújjátok ki a felgyülemlett port a tápegységből, a processzor hűtőbordái közül és az alaplapról is. Erre a legjobb megoldás a sűrített levegős palack, ilyen pár száz forintért kapható, és többek között a billentyűzet tisztítására is nagyon alkalmas. Minden, hangsúlyozom minden műveletet a PC kikapcsolt és lehűlt állapotában végezzetek.

A mai nagy teljesítményű processzoroknak a nyári meleg még tökéletesen működő procihűtés mellett is okozhat gondot egy rosszul szellőző, telepakolt házban. Nem haszontalan egy vagy több 80 mm-es rendszerhűtő beszerelése. Ezt oly módon kell elvégezni, hogy a gép hátuljánál a ventillátor kifelé fújjon, míg a gép elején szívjon. A plusz hűtés beépítése nem okoz feltétlenül elviselhetetlen zajforrást, ha nem a legolcsóbb megoldást választjátok. Több termék rendelkezik fordulatszám-állító lehetőséggel, illetve a még jobb típusok hőmérséklettől függő szabályzással bírnak. Árak tekintetében nettó 1500-2500 forint környékén már nagyon jó minőségű, gördülőcsapágyas, márkás (Coolink, Enermax Zalman), csendes házhűtőket vásárolhatunk. A no name kategória sem kerül kevesebbe nettó 7-800 forintnál, tehát nem éri meg spórolni.

*****

Sokan érdeklődtök nálunk, hogy a jelenleg középkategóriás, ergo megfizethető VGA kártyák közül melyiket javasoljuk megvételre. Ezen belül is többen kérdezitek kicsit konkrétabban, hogy akkor most a Radeon 9600 vagy az NVIDIA 5700-as kártyák a jobbak.

Ha a pénztárcátok megengedi, mi azt javasoljuk, hogy a kimondottan jó ár/érték arányú Radeon



9600XT alapú kártyák közül válasszatok. Ezek jellemző ára nettó 33000-től kezdődik, 128 MB memóriával rendelkeznek, a 256 MB-os kártyák némileg drágábbak, és teljesen felesleges is megvenni őket, ugyanis semmivel sem nyújtanak többet kategóriájukban, mint a kisebb memóriával szereltek.

Amennyiben szerényebb keretek között kell gondolkozni, akkor is jó választás a sima Radon 9600, ilyet gyártótól függően már nettó 18-25000 forintért kapni. Szép kép, jó teljesítmény jellemzi ezeket a kártyákat.

Itt azonban képbe jön az Abit Siluro 5700-as kártyája, amelyből az E széria már nettó 26000 forint környékén megszerezhető, kimondottan jó vételnek számít. A normál 5700 illetve az Ultra kártyák ennél jelentősen, 15-20000 forinttal drágábbak. Teljesítmény szempontjából ezek is remek kártyák, ámbár a Radeon 9600XT teljesítményével csak az 5700 Ultrák veszik fel a versenyt – váltakozó sikerrel.

*****

Egyre több helyen lehet az országban AMD64 processzort venni, illetve megrendelni. Ez mind nagyon szép és nagyon jó, mi nagy barátja vagyunk az AMD eme processzorának, de jelenleg azt javasoljuk nektek, hogy amennyiben nem éreztek fizikai fájdalmat amiatt, mert még nincs ilyen procitok, várjatok egy kicsit a vásárlással. Az AMD64 2800+ jellemző kiskereskedelmi ára nettó 48000, az AMD3000+ nettó 52000 forint környékén beszerezhető. Ezek az árak jelenleg a hasonló teljesítményű AMD XP processzorokéval messze nem összevethetők, ezek most jellemzően nettó 21000 illetve 30000 forint összegért már elérhetők, de még a Pentium4 processzorok is olcsóbbak: a 3 GHz-es példányok nettó 42000 forintért már gépünkbe kerülhetnek.

A 64 bites képességet jelenleg alig valami használja ki, ez tehát jelenleg nem lehet döntő érv a vásárlás mellett, igaz, a jövőre nézve a beruházás mindenképpen megéri. Azonban a jelenleg kapható AMD64 processzorok még Socket754-es kivitelűek, és szimpla memóriavezérlővel rendelkeznek. Az év második felében lesz jellemző a 939-es dual channel memóriavezérlős AMD64-ek előre törése, akkor már feltétlenül jövőbe mutató és javasolt lesz ezeknek a processzoroknak és alaplapoknak a beszerzése, továbbá az árak is csökkeni fognak.

*****

Jellemző olvasói kérdés a következő is: van x mennyiségű pénzem, ebből vettem ezt meg azt, mit vegyek még. A válasz egyszerű: azt, amire szükségetek van, egyébként semmit! Ha nem elég gyors a VGA, ha kevés a memória, ha lassú a proci, akkor a válasz is adott természetesen, de csak azért venni valamit, mert még maradt pénzetek, nem bölcs döntés.

Továbbra is várjuk kéréseiteket, kérdéseiteket, igyekszünk segíteni. A jövő hónapban kicsit jobban körüljárjuk az előbb felvetett gondolatot, tehát megnézzük, hogy milyen összetevőt mikor érdemes cserélni, egy lassúnak tűnő gépből hogyan lehet ésszerű ráfordítással sokkal többet kihozni.

Brazil
brazil@ipma.hu

GAMER MAGAZIN 2004/05 PAINKILLER JÁTÉK



Painkiller PC CD-t nyert:

Pethő Péter - 2173 Kartal
Tóth András - 2100 Gödöllő
Tóth Zoltán - 1194 Budapest

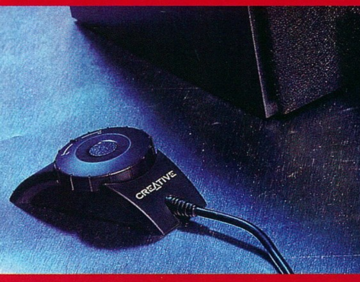
UNREAL TOURNAMENT 2004 JÁTÉK

UT 2004 PC CD-t nyert:

Birta Dávid - 1122 Budapest
Domján Gábor - 8999 Zalalövő
Gyöngyösi Nándor - 8182 Peremarton Gyt.



Házimozi hangfalteszt



alaplapok korában az átlagos felhasználó külön hangkártyát fog vásárolni. Példának okáért az otthoni EPoX nForce2-es lapom 5.1-es hangkimenetének színkódolása teljességgel különbözik a hangszóró kábelvégeitől. Na, és mi van akkor, ha – ahogy végül én is tettem – asztali DVD lejátszóra kötve hallgatnánk a hangszórókészletet? Aztán az sem túl szerencsés dolog, hogy a hangszóró kábelek bele vannak építve a hangdobozokba, és a végükön egy-egy RCA csati fityeg. Ezeknek a meghosszabbítását vagy költséges profi, vagy roncsolásos amatőr megoldással lehet csak megvalósítani. A kábelmérettel kapcsolatban egyébként a szándékosság valószínűsíthető, hiszen a papíron 100 W-os rendszer igazából nem szól olyan nagyon nagyot, 25 m2-esnél nagyobb szobába nem igazán ajánljuk. Ha nem csutka hangerőn használjuk, akkor hallgatható hangminőséget produkál, és kisebb helyiségeket prímán ki lehet vele hangosítani. A 6 csatornás mellett további két sztereó bemenet is van a hangszórón, amelyekre bármilyen hangforrást ráköthetünk. A jelforrások között az infra távirányítóval lehet váltani. Külön hangszínszabályzója van a magas és a mély hangtartománynak, az előre/hátra faderrel pedig az első és hátsó sugárzók hangerejének arányát határozhatjuk meg. Az A5.600 beépített digitális dekódert (DD, DTS) nem tartalmaz, és bár infra távirányítós, mégis a közepes szolgáltatási szintű kategóriába sorolható hangszórókészlet. Az ára ennek megfelelő, és a szett összességében ennek arányában is teljesít.

Philips A5.600

+	**Előnyök**: megfizethető, kis szobába ajánlott
-	**Hátrányok:** kis teljesítmény, zenére nem ajánlott

6/10

A holland cég általában nem szokott rossz cuccokat készíteni, ez a PC-s hangszóróikra korlátozottan igaz. A tesztre kapott rendszer tavalyi kiadású (az egyik nyereményünk is egy ilyen volt), de mivel még mindig ez a legnagyobb Philips termék az 5.1-es kategóriában, ezért bekerült a tesztbe.

A csomagolást felhasítva legelőször a szatellit hangszórók és az infra távirányító kerül a kezünkbe, a mélysugárzó egy emelettel lejjebb lakik. A rendszer összeszerelése nem okoz túlzott nehézséget, a jelforráshoz csatlakoztatása viszont már nem ilyen egyszerű. Sajnos csak találgatni lehet, hogy a bemeneti kábel végén található sárga, fekete és halványzöld csatlakozók közül melyik-melyik? A mellékelt kézikönyvecskében ugyanis egyetlen árva szó sem szerepel arról, hogy milyen színű a front, a háttér vagy a center/sub csatlakozó. Valószínűleg a Philips hangkártyáin a kimenetek ilyen színkódolásúak, de talán naivság azt feltételezni, hogy az integrált 5.1-es hangú



Logitech Z5300

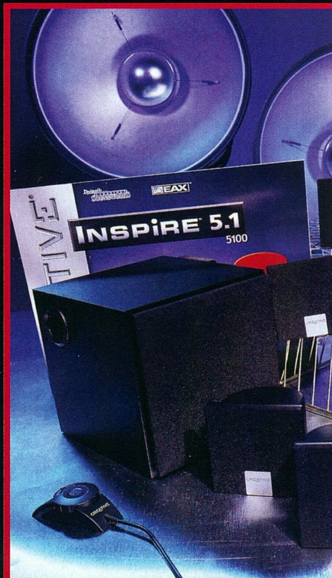
+	**Előnyök**: jó hangzás, elegáns design
-	**Hátrányok:** rövid kábelek, nem olcsó

8/10

A Logitech hangszóró biznisze nem indult túl fényesen, a korai modelljeik bizony igencsak gyengén muzsikáltak. Azóta sokat fejlődtek ezen a téren, és ma már ők is bátran odatehetik saját megoldásaikat a többi nagynevű gyártó modelljei mellé.



A Z5300 az egyik legnagyobb összteljesítményű hangszórórendszerük, komolyságáról már a csomagolás méretéből és tömegéből is következtethetünk. A dobozon díszelgő THX emblréma pedig előrevetíti, hogy itt kérem szépen nem holmi vacak műanyag zörejdobozzal van dolgunk. A készlet kicsomagolása és összeszerelése mintegy 10 perces feladat. A színkódolt három és feles jack dugókkal itt is találkozunk (sárga, fekete, halványzöld), de a mélynyomón található – ugyan ilyen színleosztású – aljzatok fölé legalább oda van írva, hogy milyen jellel is kellene megtáplálnunk őket. A hangszórók elhelyezésében sajnos ezúttal sem kapunk teljesen szabad kezet, hiszen a kb. 4-5 méteres vezetékek most is beépítettek, és RCA csatlakozó van a másik végükön. Ezt azért nem értem, mert a készlettel erőlködés nélkül behangosíthatunk egy 30-35 m2-es szobát is. A szatellit hangszórók talpa 180 fokban elforgatható, vagyis tökéletes fali tartókarrá alakítható. Így a hangszóró telepíthető polcra vagy falra is. A beüzemelés után egy finomhangolást mindenképpen érdemes megejteni, amihez leginkább egy DTS hangsávos DVD filmet tudnék ajánlani. A Z5300 ugyanis megérdemli a jó minőségű jelet, és meg is hálája (a THX embléma kötelez). Csodálatos mélyek, tiszta középhangok és csengő magasak jellemzik. Ha sikerül jól beállítani (nekem 2 perc volt), akkor a rendszer akár zenehallgatásra is befogható. A jó erősítő/hangszóró páros egyik fő ismérve, hogy nemcsak nagyot tud szólni, hanem suttogva is könnye-





dén veszi a feladatot. A Z5300 ezen a téren is jeleskedik. Ha világvégés akciófilmet nézünk, akkor nyugodtan toljuk fel a hangerőt szomszédkergető szintre, mert a mélynyomó könnyedén tolja a gyomorrezgető robbanásokat. Ha pedig nyugis természetfilmre relaxálunk, akkor szolid hangerőn is csodálatosan betölti a rendelkezésére álló teret. A rendszer leggyengébb láncszeme a távirányító: egyrészt iszonyat vastag, és spröd kábellel kötötték össze a mélynyomóval, másodsorban s funkciókat jelző LED-ek fényerejét nem igazán fékezték meg. A rendszer összességében igen jól szerepelt, és bár beépített digitális dekódert nem tartalmaz, de a fogyasztói árát (kb. 50000 Ft bruttó) figyelembe véve igencsak jó vételnek számít.

SakmaN

Creative Inspire 5100

+	**Előnyök**: Kiemelkedő ár-minőség viszony
-	**Hátrányok:** Kissé színtelen középtartomány

7/10

A PC „hangosításának" hőskorában feltűnő, és hangkártyáival elévülhetetlen érdemeket szerzett Creative Labs annak is köszönheti gyakorlatilag töretlen népszerűségét, hogy a minőség mellett az eltérő teherbírású vásárlói pénztárcákra is figyelemmel vannak termékpalettájuk alakítása során.

PC-s hangszórócsaládjuk, sőt családjaik (Inspire, I-Trigue, MegaWorks) felölelik a számítógép mellett előforduló teljes hangrendszerskálát a kétcsatornás sztereótól a 7.1-es összeállításokig. A házimozizáshoz, DVD-Video megszólaltatásához leginkább használatos öt szatellit hangszórót és egy, azokat kiegészítő mély-hang-sugárzót tartalmazó összeállításokból pedig tízfélét kínálnak. Az első pillantásra túlságosan is szélesnek tűnő választéknak az értelme pedig nem más, mint az, hogy a reménybeli vásárlók könnyebben találják meg az igényeiket kielégítő hangrendszert. A hangfalakban felhasznált hangszórók, szerelvények és az ebből következő minőségkülönbségek mellett ezzel azt is elérik, hogy olyan szolgáltatásokért ne kelljen pénzt áldozniuk, amelyet nem akarnak kihasználni.

Az 5.1 Creative hangfalcsalád legkisebb (árát és szolgáltatásait tekintve), de nem legifjabb tagjára annyira igaz a „belépő szintű" jelző, mint kevés más termékre. A fadobozos mély-hang-sugárzót és öt kis méretű szatellit hangfalat rejtő dobozért kategóriájában kifejezetten alacsony árat kérnek a boltokban, amiért a felhasználó csak a legalapvetőbb szolgáltatásokat kapja. Az Inspire 5100 saját, a mélynyomó házába költöztetett erősítője dekóder áramköröket nem kapott, így a hangot csak analóg formában, a megfelelő csatornákra bontva képes fogadni. Arról, hogy a játékok, illetve a DVD hangja jobb-, bal-, közép-, jobb hátsó-, bal hátsó- és mélyhang-sugárzó sávjaira bontva különkülön érkezzen meg, a számítógép hangkártyájának feladata gondoskodni. A színeiben a hatcsatornás hangkártyák kimeneti csatlakozóihoz igazodó, sztereó mini-jack aljzatokon keresztül – a szükséges kábeleket mellékelik – a számítógéphez kapcsolható hangrendszer saját erősítője arra sem kínál módot, hogy az egyes csatornák egymáshoz viszonyított hangerejét vagy a késleltetést meghatározzuk, mint ahogy a hangszín befolyásolását sem teszi lehetővé. A hangszórórendszer saját, a mélysugárzóhoz kábellel kapcsolódó távirányítója az általános hangerő szabályozására szolgáló potméter mellett a ki-bekapcsolás gombját és egy állapotjelző LED-et helyezi a felhasználó kezének hatósugarába akkor is, ha az egyébként csinos, 12 W RMS teljesítményű mélyládát a padlóra száműzzük.

Erős túlzás lenne azt állítani, hogy a szövet előlapos, műanyagházas, 6 W RMS teljesítményű szatellit hangszórók versenyre kelhetnek két vagy háromutas hangfalakkal. Aki audiofil, az amúgy sem a számítógépén és a DVD-Video szabványos hangsávjainál nagyobb frekvenciatartományra és dinamikára képes zenei hordozókat hallgat. Az Inspire 5100 szatellit sugárzói korrekt pozíciókba helyezve csak annyit tesznek, ami a dolguk: tisztán és dinamikusan szólaltatják meg a filmek és a játékok surround hangsávjait. A mély tartományban már csak méretükből adódóan is leereszkedni képtelen szatellit sugárzók e hiányosságát viszonylag jól pótolja a mélysugárzó, a közép és a magas tartományba eső hangok reprodukciójában viszont képes még a nála magasabb árkategóriába eső hangrendszerekkel is felvenni a versenyt. Hibájaként talán csak az egyedi hangzás hiányát, a megszólalás sterilségét lehetne említeni, de aki egyedi felhangokkal ízléséhez igazodó hangrendszert keres, annak bizony jóval mélyebben kell a pénztárcájába nyúlnia. Személyi hangrendszerhez mérten – ezt fix kábelezése is jelzi a 3x2 m-es első és 2x4 m-es hátsó sugárzók drótjainak hosszával – kellemes hangteret hoz létre a számítógép elé telepedő felhasználó körül. Némi fejtörést és pakolási kényszert csak az okozhat, hogy nincs dönthető talp, és a szatellit sugárzók kialakításakor a tervezők az asztalra helyezett pozícióra koncentráltak.

Minden jellemzőjét összevetve a Creative Inspire 5100 a jó hangkártyával felszerelt számítógépek ideális kiegészítője lehet házimozizáshoz, a nappali hangosításához azonban érdemes más készletek felé kacsingatni.

Schuerue



Genius DHT 510

+	**Előnyök**: kiváló hang, fadobozos
-	**Hátrányok:** a bemenetválasztás nem távirányítható

9/10

Nem újdonság a Genius DHT 510 hangrendszere, vannak nála újabbak is, mégis sikeres és keresett típus maradt, amit mutatós küllemének és kiváló hangminőségének köszönhet. Az ízlésficamos designerek által tervezett, ezüstszínű műanyagdobozok helyett a DHT 510 hangszórói fadobozban kaptak helyet, amelyet nem csak a számítógép körül lehet elhelyezni, de egy normál méretű nappaliban is jól mutat a DVD-lejátszóra kapcsolva.

Az aktív rendszer lelke a mélynyomó, ennek hátulján találhatók a ki- és bemeneti csatlakozók, valamint a beépített erősítő masszív hűtőbordája. Előlapján vannak a bemeneti választókapcsolók rádiógombos megoldásban, egy-egy szintszabályzó a hátsó, a center és a mély csatornáknak, valamint egy nagyméretű fő hangerőszabályzó. Ez utóbbi távvezérelhető is, ekkor motor forgatja a kívánt pozícióba. Ez a megoldás fokozatmentes szabályzást tesz lehetővé. A hangerőn kívül csak a ki- és bekapcsolást, valamint a némítást lehet távirányítóval végezni, a bemenetek között csak az előlapon lehet válogatni. A mély hangok az előlapon található lukon távoznak a szabadba. A frontsugárzók kétutasak egy csipogóval és egy szélessávú hangszóróval, valamint egy reflexlyukkal hátul. Önmagukban is jó hangzást nyújtanak, de szükség van a mélynyomó által előállított mélyekre. A két hátsó hangszóróban egy-egy szélessávú hangszóró található, a kis dobozokat falra is lehet akasztani.

Az erősítőnek egy 6 csatornás, és három sztereóbemenete van. A kétcsatornás jelet a hátsó hangszórókra is rákeveri, ezzel növeli az elérhető maximális hangerőt. Ez kifejezetten előnyös házibulikon, vagy zúzósabb rockzene hallgatásakor is. A hatcsatornás bemenetre PC-s hangkártyát, Dolby Digital dekódert vagy akár a DVD-lejátszó beépített dekóderének kimenetét is lehet kapcsolni. Sajnos megfelelő jelforrásról magunknak kell gondoskodnunk, a rendszernek nincs saját dekódere. A sokcsatornás bemenetre kétféleképpen is lehet csatlakozni, van egy 9 pólusú DIN csatlakozó, ill. 6 darab RCA aljzat. A két bemenet egynek számít, de az megoldható, hogy mindkettőre kötünk jelforrást, amelyeket aztán felváltva lehet használni.

A hangminősége egészen meglepő. Nem csak PC-s hangrendszerként, hanem házimozis felhasználáshoz is alkalmas egy beépített dekóderrel ellátott DVD-lejátszó mellé. A frontsugárzók a mélynyomó támogatásával egyenletes hangképet állítanak elő, ennek köszönhetően elmélyült zenehallgatásra is alkalmas. A mozizást is jól bírja, nem esik kétségbe a nagy dinamikától, mindezt viszonylag nagy hangerőre képes torzítás nélkül teszi.

Egy éves folyamatos használat után bízvást kijelenthetem, hogy sokoldalúan használható, jó minőségű, strapabíró hangszórókészletről van szó, amely nem csak a számítógép környékén, hanem a nappaliban is megállja a helyét. Ne feledjük, a fadobozos az igazi!

Nagy Zoltán



Ozaki (HM050) B5

+	**Előnyök**: kialakítás, sub
-	**Hátrányok:** vezetékek

8/10

A fadobozos hangsugárzók küllem tekintetében jó kialakításúak, a fekete alapon krómhatású felirat árulkodik a gyártóról. A kezelőszerveket a két reflexnyílással ellá-

tott mélysugárzó (egy elöl, egy hátul – ez később fontos lesz) tartalmazza az elektronikával együtt.

Mivel nem tartalmaz Dolby dekódert, csak analóg bemeneteket találhatunk a hátlapon (hármat), valamint a hangkártyából érkező 5.1-es hang 6 csatornáját, így összesen négy bemenet közül választhatunk. Kapunk még egy távirányítót is, amelyik szintén jelzi, hogy nem kizárólag egyfunkciós eszköznek szánták ezt a terméket. Összességében nagyon csinosra sikeredett, és nagyságrendekkel szebb, mint jó pár termék ennyiért (sőt, akár többért is). A vizuális kérdéseket ezennel le is zárnám, és áttérnék a lényegesebb, auditív kérdésekre, tényekre.

A tesztet néhány audio trackkel kezdtem, ami alapján egyből kiderült, hogy sajnos ez az installáció is inkább az erőre alapoz. A hangkép a kategórián belül nem rossz, de nem is kirívó. A felsőbb hangtartományban okozott pozitív meglepetést, de sajnos a középső, illetve az alsó, mélyebb hangok területén az átlagos körül maradt a minősége. A már-már általánosnak mondható termikus alapzaj itt is fellelhető volt, ami talán a nem megfelelő kábelezésnek is betudható, de szintén ennek a hiányosságnak a számlájára írható, hogy a hangfalak dinamikátlanok, nincsenek azok a tiszta, gyors hangváltások, amelyeket a jobb fadobozos kialakításoktól elvárható. Azt hiszem, ebben az esetben az én elvárásaim magasak, nem szabad szem elől téveszteni azt a tényt, hogy ezek belépő szintű hangfalak, és az igazán jó hangminőséget nem ebben az ársávban kell keresni.

A DVD-lejátszás is vegyes érzelmekkel zárult. Az effekteket szépen, elkülönülten lehet hallani, az apróbb neszek, zajok is jól lokalizálhatók a hangtérben, ami igen meggyőző hatást eredményez - kivéve a centersugárzó esetében, amely igen szűk sugárzási szöggel rendelkezik. Ez nagyobb térben talán orvosolható lenne, és így a szórakozás közben elfeledtetné velünk, hogy kívülállók vagyunk, így azonban a beszéd nem tiszta, eléggé nazális hatású. Ennek ellentétét testesíti meg a mélynyomó, amely jól teljesíti a neki szánt feladatot. A mély hangok igazán gyomormasszírozóra sikerültek, amin a már említett ellentétes irányú kivezetés segít. Célja, hogy a hanghullámok ne egy időben és egy irányból érkezzenek. Az összhatást tekintve nekem tetszett a dolog, mert kis helyiségben is jó hatást keltett, az alapfunkciót jól betölti. A kialakítás az esztétikai és a funkcionális célokat egyaránt kielégíti, nem kelti a minél alacsonyabb árra való törekvés érzését. A jó megítéléshez hozzájárult az is, hogy több hasonló szett háttérsugárzója csak a magas hangok lesugárzásában jeleskedik, ami miatt a különleges effektusok vesztenek hatásukból - itt azonban szó sincs ilyesmiről.

A végén lássuk a piszkos anyagiakat: 26392 Ft + áfa teljesen reális ár egy ilyen tudású és minőségű szettért; ennyiért nem sok vetélytársa akad az itthoni, mellesleg igen telített mezőnyben (és nagyságrendekkel jobban szól a nagyáruházak szórólapjain hirdetett húszezres gagyiknál). A dekóder hiánya pedig nem feltétlenül hátrány, hiszen az olcsóbb DVD lejátszókban is megtalálhatók már, csakúgy, mint a legegyszerűbb, akár integrált hangkártyákban is.



A speakerek alapállapotban zajmentesek (ugyanolyan kábelek használata mellett, mint az előzőekben), de sajnos ebben az esetben ez az alacsonyabb érzékenységben keresendő.

Ozaki Nuke 3 (EM939)

+	**Előnyök:** formavilág, teljesítmény
-	**Hátrányok:** hangsugárzók, vezetékek

6/10

...Hát akkor most lássuk a műanyag tokozású membránokat. Az előzőekben tesztelt rendszerrel szemben ez a kialakítás már első ránézésre is más felhasználói réteget céloz meg. A hangszórók matt, szürke színűek, fekete hátlappal, krómhatású parabolával és fekete gumimembránnal.

Egy közép- illetve magassugárzó található az első és a hátsó hangforrásokban, míg a centerben ez az arány kettő-egyre módosul a középsugárzók javára, ami arányaiban nézve jó hatást teszt a hangtérre. A mélysugárzó és az erősítő ebben az esetben is egy dobozban foglal helyet. A mélynyomó elülső részén a kezelőszervek mellett egy állapotkijelző is található, amely függőlegesen futó kék neonra emlékeztet. Sajnos csak egy reflexnyílás található a dobozon, amely a hátlap felé van kivezetve. Ezen egyébként még fellelhető egy méretes passzív hűtőborda is, amelyik már önmagában felhívja a figyelmet a rendszerben megbúvó teljesítményre. Még nem számoltam be a távirányítóról, amely ebben az esetben is szebb, praktikusabb, kézre állóbb, és némely szolgáltatás csak általa vezérelhető. Térjünk át a lényegesebb paraméterekre.

Itt már nem egyszerűen dinamikátlan hangokról van szó, bátran mondhatjuk rá, hogy tompák és erőtlenek. Az én fülemnek nagyon sterilnek tűnt, alapvetően magasba húz, de nem bántóan éles. Akkor most térjünk rá a valószínűsíthetően névadó részre, a mélynyomóra. Már az feltűnt, hogy a basszus és a szub külön szabályozható, ennek lényege, hogy az oldalsugárzók basszushatására is apellálhatunk, illetve csak a mélysugárzóra. Ez fel sem tűnt számomra egészen a rezonanciateszig, amikor is előjött Mr. Nuke. Hát, hogy is fogalmazzam meg... ha valahol útfelbontásra vagy épületbontásra akarja használni valaki, azt is meg tudnám érteni. Brutális ereje van! Persze asztaltáncoltatásra is tudom ajánlani bárkinek, de ez szerintem már komoly túlzás, mindenesetre, ha valakinek ez tetszik, akkor neki bátran ajánlhatom. Jó példa ez a szerkentyű a „teljesítmény mindenek felett" koncepcióra, a hangképe és egyéb paraméterei alapján azt tudom mondani, hogy szép, jó nagyot szól, de a jó tulajdonságait tartalmazó lista ezzel le is zárult (ha autó lenne, azt mondanám, legyen!). A termék ára 20392 Ft + áfa, ami szintén nem vészes, de nem is túl vonzó a mutatott teljesítménnyel szemben, de lehet, hogy bennem van a hiba :).

Hugo

Grab rovat

Üdv mindenkinek! Most aztán tényleg itt a nyár: egy kissé szeszélyesen, kicsit viharosan, de azért a gatyarohasztó meleg csak megérkezett. Nincs is jobb ilyen időben, mint hulla fáradtan kínlódni az aktuális havi cikkekkel, a hirtelen időjárás-változás a legkevésbé sem motiválja jó irányba az alkotó(?) embert(?). Ennyit a siránkozásról, lássuk, hogy mit történt egy hónap alatt. Nem sok minden, de annyira épp elég sok, hogy gondot okozzon bezsúfolni a két oldalba (szoktam én leadni egy hasábra való helyre másfél oldalnyi szöveget is, ráadásul mindezt lapzárta után egy héttel, szóval szeretnek engem a kollégák, igaz? – ide most jönnek majd a szövegek, de egy szavukat se higgyétek!).

Verbatim újdonságok. A Verbatim cég hazánkba látogatott képviselői végre-valahára a kezünkbe tudták adni a következő generációs, 8x-os DVD-R és 4x-es DVD-RW lemezek első példányait (talán a kereskedelmi forgalomban is feltűnnek, mire a lapot olvassátok), így a DVD+RW szabványtól némileg "lemaradt" DVD-R(W) formátum végre beérte a mezőny másik felét. A 4x-es újraírható DVD lemez nagyon kényelmes és hasznos adattárolási megoldás (az egyszer írható 8x-os korongok minőségével és élettartamával kapcsolatban vannak kétségeink – nemcsak a DVD-R, hanem a DVD+R oldalán is), hiszen több mint 4 gigabájtnyi anyagot tudunk negyedóra alatt biztonságosan rögzíteni a lemezekre. A 4x-es DVD-RW és DVD+RW lemezek sokkal kiforrottabbnak tűnnek, mint az eddigi újraírható DVD és CD megoldások – nagyon sok felhasználó kellemetlenül csalódott az újraírható CD/DVD korongok korábbi változataiban. A Verbatim kedves képviselői természetesen nemcsak a legújabb és leggyorsabb lemeztípusokból hoztak mintákat, hanem a folyamatosan változó termékpaletta szinte majd' minden példányával szemezhettünk a találkozó során. Így tudtuk meg, hogy mostantól nemcsak Verbatim lemezekkel, hanem memóriakártyákkal és USB csatlakozós kismeghajtókkal is találkozhatunk majd az üzletek polcain, ugyanis a cég erőteljesen rámozdult az adattárolási piac eme szegmensére is. Nem tűnik elvetélt ötletnek: a kezünkbe kapott USB kismeghajtók igen pofásak, és a kipróbálás során gyorsnak, jól használhatónak bizonyultak. Természetesen nem tudtuk megállni, hogy ne kérdezősködjünk a kétrétegű DVD+R lemezek gyártásának pillanatnyi állapotáról. Ennek köszönhetően szinte első kézből kaptuk a jó hírt, miszerint a sorozatgyártás beindítása csak napok-hetek kérdése, így végleg eldőlni látszik, hogy a kétrétegű (DVD-9 formátumnak megfelelő) írható DVD formátumok versenyében (a piaci megjelenés időpontját illetően) a DVD+R szabvány diadalmaskodik, hiszen a DVD+R DL írók a nyár elején, a lemezek a nyár folyamán a boltokba kerültek, illetve kerülnek. Egy DVD+R DL lemez prototípust meg is tapogathattam (kollégáim valószínűleg észrevehették a beteges tűz fellobbanását a szememben, ezért meg sem próbálták kivenni a kezemből – milyen kár, hogy legnagyobb igyekezetem ellenére a cég kedves képviselői nem felejtették el visszakérni, pedig nagyon szorongattam). Érdekességképpen megnézhettünk egy félkész DVD+R DL lemezt is, amelynek rétegeit még nem ragasztották össze – bámulatos, hogy az ember számára jobbára átlátszó korongnak tűnő felső réteg valójában ugyanúgy 4 gigabájt anyag tárolására alkalmas, mint a tükröző rétegre simuló alsó szint. Miután kigyönyörködtük magunkat a technika vívmányaiban, és szakmai kérdéseinkkel halálra rémisztettük a készséges verbatimosokat (a gyártósorokról készült fényképes riportot és végignéztük velük), még utoljára nagyot néztünk, amikor a Verbatim különleges, filmtekercsre emlékeztető designnal készült, korlátozott példányszámú DVD-R lemezét a kezünkbe kaptuk. Hozzá kell tennem, hogy nagyáruházban láttam már ezt a terméket, de a borsos ár először igencsak elriasztott – viszont meg kell, hogy mondjam, nem hiába kerül annyiba, amennyiért adják. A közelebbi bevizsgálás után úgy döntöttem, hogy ha ajándékba adok valami általam összetákolt DVD-Video csodát, akkor ilyen korongra fogom írni. Egyszerűen állati jól néz ki. Köszönjük a Verbatim cégnek és kedves munkatársaiknak a látogatást és a sajtótájékoztatót!



DVD+R DL – firmware hackkel? Pont a múlt hónapban veséztük ki a CD/DVD meghajtók/írók hivatalos és nem hivatalos firmware frissítéseit. Várható volt, hogy néhány mostani DVD-íróhoz meg fog jelenni olyan (nem hivatalos) frissítés, amelyik lehetővé teszi a DVD+R DL korongok megírását. Nem kívánok szentbeszédet tartani, hogy ezt nem tanácsos, nem szabad, vagy mit tudom én. Azonban felhívom a figyelmeteket arra, hogy amíg a DVD+R DL lemezek nem kaphatók, addig hót felesleges ilyen módosításokkal ügyködni. Ugyanis amíg nem próbáljátok ki, hogy valóban működik-e (márpedig a legtöbb esetben még maguk a módosított firmware alkotói sem tudták kipróbálni a tákolmányukat, mert ugye nem jutottak hozzá kétrétegű írható lemezhez – az ilyen jellegű tesztelést elősegítendő a cégek ritkán küldenek termékmintákat, hehe), addig az egész csak annyit ér, hogy elmondhatjátok: húúú, van egy majdnem DVD+R DL íróm! Ráadásul a módosított firmware az író egyéb képességeire is hatással lehet, szóval az ajándékba kapott kihasz-



nálhatatlan DVD+R DL kompatibilitás megvalósítása mellett a nem hivatalos BIOS az egyrétegű lemezek írásának minőségébe is belekontárkodhat. Hát mire jó ez? Majd ha lehet venni – olcsón – DVD+R DL lemezeket, akkor érdemes kipróbálgatni, hogy melyik írót lehet ilyen egyszerű trükkel DVD+R DL égetővé varázsolni. Addig csak időpocsékolás, valamint a felesleges firmware flash-elgetés az ördög kísértése. Emlékeztek a múlt havi tanácsra: ami nem romlott el, azt nem javítgatjuk, nem buzeráljuk (mivel páran megkérdeztétek, hogy ez mit jelent, leírom így is: ha nincs gondod a meghajtóddal, akkor eszedbe ne jusson a firmware-t piszkálgatni!). Korábban volt szó róla, hogy egyes meghajtókat esetleg hivatalos firmware frissítéssel lehet majd DVD+R DL kompatibilissé fejleszteni, jelen pillanatban egyedül a BenQ legújabb írójáról tudjuk csak, hogy ez várható, más cégek egyéb termékeivel kapcsolatban nem érkeztek konkrétumok. A korábbi pletykák a Pioneer 106/A06 és 107/A07 íróiról alaptalannak bizonyultak. Bánkódni azért nem kell, úgy tűnik, a DVD+R DL árát inkább a lemezekben, és nem az új meghajtókban fogjuk megfizetni – a nyár végére egy DVD+R DL kompatibilis író nettó 20 ezer körüli áron mozog majd, viszont a DVD+R DL lemezek ára a jelenlegi korongok árfekvéséhez képest akár négyszer-ötször magasabb lehet.





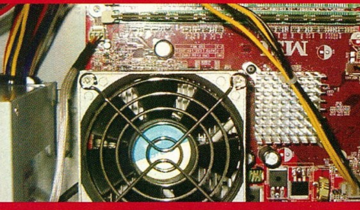
Írható DVD lemezek 100 Ft alatt – szabad venni? Hol? Persze, hogy nem a hivatalos üzletekben. Milyen lemezek? Na, ez meg a másik fele. Tucatjával írjátok a leveleket, amelyekben azt kérdezitek, hogy szabad-e venni 98 Ft-os Princo lemezt, és ha igen, akkor mire kell figyelni. Nem tudok mit mondani. Egyrészt nem akarom se rontani, se segíteni a feketepiacon mozgolódó kereskedők üzletét, másrészt tényleg tanácstalan vagyok, ugyanis személyes tapasztalatom szerint ugyanolyan jó eséllyel lehet használható lemezeket venni, mint amekkora sanszod van arra, hogy az írás után soha vissza nem olvasható szemetet sóznak rád (ez egyébként a feketepiactól független jelenség). Tisztelet a kivételnek – vannak olyan kereskedők, akik cseregaranciát adnak az olcsó cuccokra is. De egy dolgot leszögeznék: ha biztos adattárolásra vágysz, megbízható minőségű árut szeretnél venni (amelyből várhatóan folyamatosan érkezik utánpótlás), és amelynek jó a terméktámogatása (nem kell firmware hackeléssel kifordítani a DVD-íródat ahhoz, hogy megírja), akkor gondolkodj el azon, hogy inkább besétálsz egy üzletbe, és ott veszel írható lemezt. Tudom, a jogdíjmatrica és az ÁFA nagyon nagy terhet ró a hivatalos úton forgalomba hozott írható CD és DVD lemezekre, de ezzel együtt vannak előnyei is a dolognak, nem utolsósorban az egész folyamat legális mivolta (haha).



Javított Nero bakik. A Nero 6.3.1.10-es változata egy kicsit hibásra sikeredett (nem tudom, hogy végül a lemezmellékletre melyik verzió került). A napokban kijött 6.3.1.15-ös számmal ellátott változatot ajánlom inkább szíves figyelmetekbe, mert ez például már nincs a Daemon Tools emulátorral ellátva, és teljes lemezmásolás során a forráslemezek felismerése, detektálása is sikeresen működik (nem úgy, mint az eggyel korábbi változatban, hehe). Mint ahogy a legjobb filmben is előfordulnak apróbb hibák, ugyanúgy egy ilyen monstre programcsomag összerakásakor is óhatatlanul becsúszhat pár apró malőr – a jelenlegi legjobb CD/DVD-író programnak igazán elnézhetjük ezeket a bakikat, amelyeket az alkotók ráadásul dicséretes gyorsasággal ki is javítanak. A Nero egyébként elsők között támogatja a DVD+R DL lemezek írását (megfelelő író esetén), szóval minden tekintetben naprakészen várja a közeljövőben debütáló új meghajtókat. A kétrétegű lemezek írása egyébként sokkal kevesebb drámával jár majd, mint azt gyanítottuk: tudományos egyszerűséggel csak annyit mondanék, hogy SEMMI különbség nem lesz a 4.7-es korongok égetésével összehasonlítva, csak éppen sokkal több helyünk lesz a lemezen, és az írás persze tovább fog tartani egy kicsivel: ennyi. A Nero egyébként még mindig kereskedelmi termék, tehát nem tudok, és nem is akarok kódot küldeni hozzá! Ha nem kaptál az íród mellé OEM, bundle stb. programot, akkor az illegális beszerzéssel kapcsolatban ne minket zaklass!

PPéter

Hardver fórum



Sziasztok! Mint tudjuk – tudjuk? –, az ATI R350 kódnevű grafikus chip háromfajta videóvezérlőben fordul elő. A Radeon 9800-ban, a Radeon 9800 Próban és a Radeon 9800 SE-ben. A Radeon 9800 SE tulajdonképpen a 9800 butított változata. Amíg a 9800 és a 9800 Pro 8 pixel futószalaggal (pipeline) rendelkezik, addig a 9800 SE csak néggyel. A fennmaradó 4 futószalag a grafikus chipben ki van kapcsolva. Ettől a 9800 SE olcsóbb, ámde jóval lassabb is a társainál. Ez a leírás arról szól, hogyan csináljunk kis szerencsével a viszonylag olcsó 9800 SE kártyánkból teljes értékű 9800 Pro kártyát. A Radeon 9800 SE két változatban kapható: az egyik könnyen felismerhető az „L” alakban elhelyezett memóriachipekről, ennek memóriaszervezése 256 bites, a másik változat ellenben csak 128 bites. Nyilvánvalóan a 128 bites változat jóval lassabb a 256 bitesnél. A módosítás tárgya egy Powercolor 256 bites, 128 MB-os Radeon 9800 SE, „L” alakban elhelyezett memóriamodulokkal, de a módosítás elvégezhető a 128 bites változattal is.

Először térjünk ki arra, miért van esélyünk a módosításra. Az R350-es grafikus chipet a tajvani TSMC – Taiwan Semiconductor Manufacturing Company – gyártja az ATI részére. Magától értetődik, hogy a chipek csak egyféleképpen, a 8 futószalagos kivitelben készülnek. A gyártási eljárás során elkerülhetetlenek nem tejes értékű chipek. A legnagyobb gondosság, tisztaság mellett is előfordulhat – pl. porszennyeződés, alapanyaghiba –, hogy a szilikonostyán kialakított chipekből néhány darab nem működik kifogástalanul a tesztelés során. Ezek között vannak olyanok is, melyeknél a futószalag károsodik. A chipek eldobása helyett az ATI inkább kikapcsolja a hibás futószalagokat, szám szerint négyet, ugyanis a videoprocesszor felépítéséből adódóan vagy 4, vagy 8 futószalag működhet csak. Hiába rossz mondjuk csak egy pipeline, a technológia miatt négyet kell kikapcsolni. Ezek a chipek működőképesek, de nem teljes értékűek. Az ATI ezekkel a chipekkel építi a 9800 SE kártyák egy részét, de ezeket a kártyákat módosítani nem lehet, miután a módosítás során általunk bekapcsolni kívánt 4 db. futószalag fizikailag működésképtelen. De miután az olcsó 9800 SE kártyákra nagy az igény, a gyártó a nagyobb piaci forgalom elérése céljából leminősít teljes értékű grafikus processzorokat is, hasonlóképpen a processzorgyártókhoz, akik gyakran folyamodnak efféle megoldáshoz. Ilyenkor születnek a legendás tuningprocesszorok. Az ilyen chipekkel szerelt kártyákon a 4 futószalagot utólag kapcsolják ki. Ezeket a kártyákat lehet teljes értékű 9800 Pro kártyává módosítani. Mindössze vissza kell kapcsolni a 4 kikapcsolt futószalagot, és már meg is vagyunk. A módosításhoz nem szükséges se forrasztópáka, se csipesz. Csak néhány szoftver, meg egy kis szerencse. Ezt nevezzük soft-moddingnak. Garanciavesztés veszélye se fenyeget, bár amennyiben a módosítás sikerül, mindenképpen kötelező a módosított 9800 SE kártyán hűtést cserélni. Ezt azonban végrehajtható úgy, hogy külsérelmi nyomot ne okozzunk.

A módosításhoz a legpraktikusabb az Omega 2.5.44-es drivercsomagot használni. Ez letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/omega.zip. Közel 20 MB, tehát türelem. A driver installálása előtt **el kell távolítani** – uninstallálni – a meglevő drivereket és az ATI Control Panelt is. Mielőtt azonban nekikezdünk az Omega-driver installálásának, emlékezzünk vissza: három eset lehetséges.

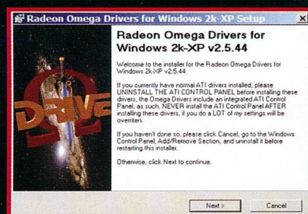
1./ A kártya kifogástalanul bootol a Windowsba, minden rendben, ha így van, szerencsénk volt. **Azonnal hűtést kell cserélni, különben a kártya komolyan károsodhat!**

2./ A kártya bootol, működik, de nem kifogástalanul. Pixelhibák, színhibák fordulhatnak elő, a legrosszabb esetben sakktáblaszerű, nézhetetlen képernyőt kapunk. Ha csak néhány pixelhiba van, megfontolandó, hogy együtt tudunk-e élni ezekkel a nagyobb teljesítmény tudatában.

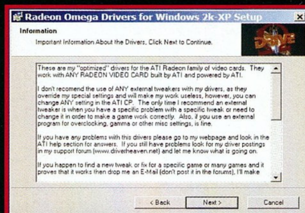
3./ A kártya nem bootol be a Windowsig, a grafikus chipen a gyártó fizikailag kapcsolta ki a 4 futószalagot.

A második esetben megfontolás után vagy hagyjuk az Omega-drivert, vagy visszaállunk az eredetire, a harmadik esetben mindenképpen vissza kell térnünk a eredeti driverhez. Indítsuk a gépet csökkentett módban, távolítsuk el az Omega-drivert. Újraindítás után telepítsük fel az eredeti meghajtóprogramot, amelyikkel a kártya jól működött.

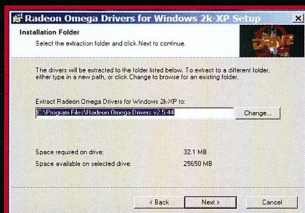
Most pedig telepítsük fel az Omega-drivert lépésről lépésre.



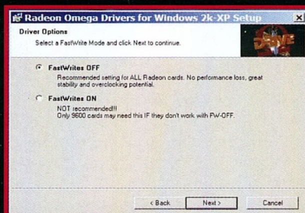
A bejelentkező ablak.



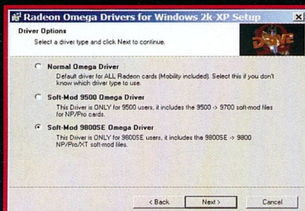
A figyelmeztető ablak.



A driver kitömörítési helye.

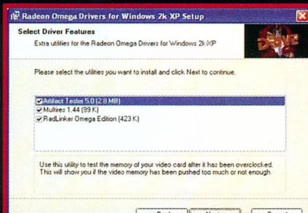


A „Fastwrites” ablakban mindenképpen a felső lehetőséget, az OFF-ot válasszuk.

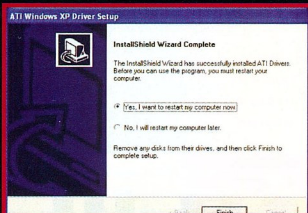


Jelöljük ki a 9800 SE kártyát, mint célpontot.

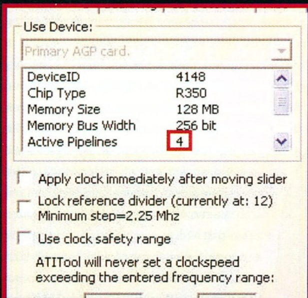
Régen volt szó valami jó kis hardver-ajánlatról, ez mindig hálás téma. Az alábbiakban – kizárólag saját véleményemnek és tapasztalataimnak megfelelően – ismertetem, szerintem mi a legjobb, persze ár/teljesítmény viszonyban. Jó szokásomhoz híven most is csak Intel rendszerben gondol-

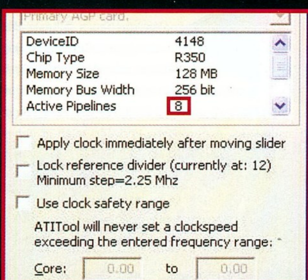


Válasszuk ki mind a három telepítendő programot. Az artifact testerrel letesztelhetjük a kártya működőképességét, a radlinker pedig a tuningprogram. A multires segítségével könnyen változtathatjuk a felbontást/frissítést.



A telepítés befejeztével egyezzünk bele az újraindításba.





Siker esetében az ATITool a settings fülre kattintva szépen megmutatja, hogyan lett a 4 futószalagból 8. A programocska letölthető: web.matavnet.hu/oldman1/atitool.exe.

kozom, ez persze csak az alaplap + proci + hűtés együttesre vonatkozik. Más minden egyéb felhasználható AMD rendszerhez is.

Ház:

Azona 9950, 400 W



Ennek a háznak van olyan változata is, amelyikben egy levegőcsatorna irányul a palást oldaláról a processzorra. Képet nem találtam, a ház ugyanígy néz ki, de a paláston egy nagy, perforált kivágás található, a házon belül pedig egy kiszerelhető levegőcsatorna.

Codegen 6120, 420 W



Jól láthatók a felső részen elhelyezkedő szellőzőnyílások.

Alaplap:

- Abit IS7
- Abit AI7

Processzor:

- Intel Pentium 4 Northwood 2,8 GHz

Hűtés:

- Spire CopperStream II SP420B8-2

Memória:

- Kingston 256MB/400MHz

Videovezérlő:

- Club3D NVIDIA FX5900XT 128 MB DDR TD

NVIDIA GeForce FX 5900XT GPU, 128 MB DDR, 400 MHz RAMDAC; AGP 8x, 4x; Engine Clock: 400 MHz; 256 bit GPU, 27,2 Gb/mp memória-sávszélesség 8 csatornás renderelés; 3,6 milliárd textel/mp; 338 millió háromszög/mp ; CineFX motor, nView technológia, IntelliSample AA

Teljes DirectX 9 támogatás

- Club3D Radeon 9800 Pro 128MB DDR TD

ATI Radeon 9800 Pro chipset, 256 bit 128 MB DDR ram, 380/340 MHz; AGP 8x, 4x; 8 csatornás renderelés.; SMARTSHADER 2.1: Programozható Pixel (2.0) és Vertex (2.0) Shaderek – DirectX 9 támogatás.; SMOOTHVISION 2.1: teljes képernyős, továbbfejlesztett élkisimító technológia 128 bites lebegőpontos színszámítás a precíz megjelenítésért FULLSTREAM technológia: segíti az internetes videólejátszásokat, tisztább és élesebb képet alkot VIDEOSHADER: a videólejátszás minőségének növelése Pixel Shaderekkel.

Winchester:

- Seagate 120 GB 7200 rpm 8 MB

DVD olvasó:

- Plextor 16x/48x PX116A/T3

E-IDE (ATAPI), tálcás, belső, CD max. 7200 kB/s olvasás, 85 ms, 256 kB puffer; DVD olvasási sebesség: Max. 21,6 MB/s olvasás, 85 ms

DVD író:

- NEC ND-2500

Írási sebesség: DVD+R: 8x, DVD+RW: 4x, DVD-R: 8x, DVD-RW: 2x, CD-R: 32x, CD-RW: 16x; Olvasási sebesség: CD: 40x, DVD: 12x; Elérési sebesség: DVD: 140 ms, CD: 120 ms; Puffer: 2 MB; Támogatott lemezformátumok: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-VIDEO, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-Audio, CD Extra, CD Text, Photo CD, Video CD, Mixed Mode CD

Minden itt felsorolt eszköznél van jobb, és van persze drágább is. De véleményem szerint jelenleg többet nem érdemes gépre költeni, annál is inkább nem, mert egyrészt a processzorból kihajtható a 3,4-3,6 GHz, és ez több, mint elegendő, másrészről pedig már itt kopogtatnak az újdonságok. Egy hónapon belül a piacon lesznek a PCI Express Intel 915/925 alaplapok, lassan éledezik a BTX alaplap- és számítógépház szabvány is. Ezekből persze épeszű ember nem vásárol azonnal, hanem megvárja azt a fél évet, amíg az esetleges hibák kijönnek, a gyártók korrigálnak. Majd valamikor a jövő esztendő elején lesz érdemes az újabb szabványú egységekkel foglalkozni. A fenti alkatrészekből összerakott gépet pedig még akkor is el lehet adni elfogadható áron. Tudomásul kell venni azt a tényt, hogy már mi is beléptünk a valódi fogyasztói társadalomba. Aki mindig arra vár, hogy minden olcsóbb legyen, annak soha a büdös életben nem lesz számítógépe, mert ugye ami olcsóbb, az éppen kifutó típus, nem érdemes már megvenni, az új pedig még drága. És ez így megy tovább. Ha valaki minden hónapban erre a célra félretesz mondjuk 10000 forintot egy dobozkába, az egy év múlva különösebb gond nélkül fejlesztheti a gépét. Egyszer kell csak – legelőször – kicsit többet kiadni minőségi alkatrészekre, a fejlesztés már lényegesen olcsóbb játék. A dzsunka-balra holmikat nehéz eladni, beszámíttatni, de egy Abit alaplappal, Northwood procival, Kingston memóriákkal szerelt gépre mindig akad vevő, aki most kezdi a számítógépezést. Jó példa erre az Asus TUSL-2C, és az Abit ST-6 alaplap Tualatin Celeron procikkal, mert ezek még mindig keresettek a kezdők körében.

Old Man

Üdv néktek, kedves olvasók! Mint azt a múlt hónapban ígértem, ezúttal még mélyebbre merülünk a jogszabályok, valamint jogi fogalmak néhol tajtékos tengerében. Áttekintjük azokat a tudnivalókat, melyek az úgynevezett szabad felhasználási jogra vonatkoznak. Mivel a téma megint csak szerteágazó, nem is nyújtom tovább a bevezetőt, azt javaslom, csapjunk rögtön a paripák közé!

GAMER JOGTÁR III.

A szerzői alkotások szabad felhasználása

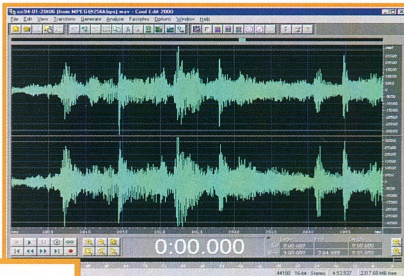
A szabad felhasználási jog. Előző alkalommal a szerzőt megillető vagyoni jogok, ezen belül is a többszörözés, illetve a terjesztés fogalmi körének tárgyalásával fejeztem be a gondolatmenetet. Csak a pontosság kedvéért ehhez még annyit fűznék ehhez, hogy az említetteken túl ide tartozik még a nyilvános előadás, az átdolgozás, továbbá a mű nyilvánossághoz való közvetítésének joga is. Előbbi kettő számunkra most nem különösebben érdekes, sokkal inkább az utóbbi, amelynek a „warez" témával kapcsolatban lesz majd nagy jelentősége. Ennek tárgyalása előtt azonban a könnyebb megértés kedvéért nézzük először a címben szereplő témakört.



A szabad felhasználás joga voltaképpen a szerzői jog egyik korlátja. De vajon miért kell a szerző jogait korlátozni? Nos, valójában itt két ellentétes érdekkör feszül egymásnak, és ezért a jognak – miként sok más egyéb területen is – egyfajta egyensúly-kiegyenlítő szerepet kell betöltenie. Egyrészt ugye korábban már utaltam arra, hogy a szerző vagyoni jogai minden felhasználásra vonatkoznak, mégpedig abszolút (mindenkit kizáró) módon, azaz teljes felhasználási/rendelkezési jogként értendők. Ebből a szempontból a szerzői jogok nagyon hasonlítanak a tulajdoni viszonyokhoz. Azonban ezzel az abszolút jelleggel szemben áll egy másik, ellentétes irányú igény is, ez pedig egyfajta társadalmi/szociális elvárásként értelmezhető. Felmerül a kérdés, milyen érdekek indokolhatják vajon azt, hogy a jog bizonyos körülmények között a felhasználás lehetőségét a szerző kizárólagos „hatalma" alól kiszakítsa, és másoknak átengedje? Ilyen indokok lehetnek például az iskolai oktatás, a tudományos kutatás megkönnyítése, a magán- és egyéb belső intézményi felhasználás segítése, az információs szabadság érvényre juttatása, a kulturális ipar működéséhez fűződő egyes érdekek, a digitális technikával összefüggő okok, vagy például a társadalmi esélyegyenlőséghez fűződő érdek, amiről manapság amúgy is rengeteget hallunk. A digitális felhasználások lehetőségei kétségtelenül új helyzetet teremtettek, azonban fontos látni, hogy a művekre fennálló szerzői jogi monopolhelyzet az új, digitális környezetben sem jelenti az információhoz való hozzáférés szabadságának korlátozását, hiszen a szerzői jog az egyéni, eredeti kifejezésformát védi (ez maga a „mű"), nem pedig a benne foglalt információt. A kettő közé egyenlőség jelet tenni hiba volna, hiszen például a digitalizált zenemű is mű marad, nem válik puszta információvá.

A szabad felhasználás körében a felhasználás díjtalan (hiszen mint láttuk, a felhasználási jog gyakorlása főszabályként, a szerző hozzájárulásához és - a jogosult kifejezett lemondó nyilatkozatának hiányában - megfelelő díjazáshoz kötött), és ahhoz a szerző engedélye nem szükséges. A pontosság kedvéért talán itt annyit megjegyeznék, hogy egyes jogok felhasználása meghatározott díj fizetése esetén a szerző hozzájárulása nélkül is jogszerű lehet. Az ilyen felhasználás jogtechnikailag történhet törvényi engedéllyel (licence légale) és kötelező közös jogkezeléssel. Fontos, hogy csak a nyilvánosságra hozott művek használhatók fel szabadon a jogszabályi (Szjt.) rendelkezéseknek megfelelően. A törvény szerint a felhasználás a szabad felhasználásra vonatkozó rendelkezések alapján is csak annyiban megengedett, illetve díjtalan, amennyiben nem sérelmes a mű rendes felhasználására, és indokolatlanul nem károsítja a szerző jogos érdekeit, továbbá amennyiben megfelel a tisztesség követelményeinek, és nem irányul a szabad felhasználás rendeltetésével össze nem férő célra. Ez tehát itt többirányú, és igen szigorú korlátot jelent a felhasználók számára, amely voltaképpen a klasszikus polgári jogi követelmények szerzői jogba történő átültetését jelenti.

A magáncélú másolás, mint a szabad felhasználás egyik esete. A törvény a szabad felhasználási jog körében több esetet is említ, de számunkra ezek közül most leginkább a másolás bír jelentőséggel. A jogszabály arról rendelkezik, hogy *„természetes személy magáncélra a műről másolatot készíthet, ha az jövedelemszerzés vagy jövedelemfokozás célját közvetve sem szolgálja. E rendelkezés nem vonatkozik az építészeti műre, a műszaki létesítményre, a szoftverre és a számítástechnikai eszközzel működtetett adatbázisra, valamint a mű nyilvános előadásának kép- vagy hanghordozóra való rögzítésére. Nem minősül szabad felhasználásnak - függetlenül attól, hogy magáncélra történik-e -, ha a műről más személlyel készíttetnek másolatot számítógépen, illetve elektronikus adathordozóra".* Mit is jelent mindez kicsit könnyebb megfogalmazásban? Először is azt, hogy a magáncélú másolás – amely gyakorlatilag kivétel a korábban már ismertetett többszörözés vagyoni joga alól -, csak akkor megengedett, ha semmilyen módon nem irányul jövedelemszerzésre vagy jövedelemfokozásra. Sietek megjegyezni, az így előálló példányok – akár ingyenes – forgalomba hozatala már egy másik említett jogba, a terjesztés jogába ütközne, ezért főszabály szerint nem megengedett.
A törvény erre nézve úgy rendelkezik, hogy *„a szabad felhasználás körében többszörözött példányok - a könyvtárközi kölcsönzés kivételével - nem terjeszthetők a szerző engedélye nélkül".* Egyébként a fentebb említett általános szabály itt is érvényes, tehát magáncélú másolat jogszerűen csak már nyilvánosságra hozott műről készülhet. A jogszabály szövegében szereplő „magáncél" átfogja a magán és személyes, belső felhasználási célú másolást, mindazt, ami a saját, vagy a széles ismeretségi kör igényét szolgálja, ide értve természetesen a nem magánszemély jogalanyok alkalmazottainak, tagjainak műélvezetét is.
A készíthető másolatok számára nézve konkrét előírás nincs, de az említett négyes követelmény (1., nem sérelmes a mű rendes felhasználására, 2., indokolatlanul nem károsítja a szerző jogos érdekeit, 3., megfelel a tisztesség követelményeinek, 4., nem irányul a szabad felhasználás rendeltetésével össze nem férő célra) ezt is behatárolja, tehát mindenképpen csak egyes, meghatározott számú, legfeljebb a családi kör számára szükséges példányokról lehet szó. Az is világos a meghatározásból, hogy szoftverről tilos magáncélú másolatot készíteni. Ez alól egy kivétel van, az ún. biztonsági másolat készítése, de erről majd később. Szeretnék itt eloszlatni még egy esetleges félreértést. Attól, hogy magáncélú, a másolást még nem csak az végezheti, akinek céljaira a másolat készül, hanem ez a személy megbízhat mást is, akár visszterhesen is! Egyetlen korlátja ennek az a szabály, amely szerint: *„nem minősül szabad felhasználásnak - függetlenül attól, hogy magáncélra történik-e -, ha a műről más személlyel készíttetnek másolatot számítógépen, illetve elektronikus adathordozóra".* A jogszabály nem zárja ki tehát például egy zenei CD-ről, vagy MP3 készülékről zeneművek CD-re való otthoni átmásolását, sőt – a szoftverekkel ellentétben – az internetről jogszerűen letölthető bármilyen MP3 állomány, hiszen ez is a magáncélú másolás fogalmába tartozik (kivéve persze, ha a mű még nem került nyilvánosságra)!



Ingyenes-e a magáncélú másolás?

Mint láthattuk, a szerzői jogról szóló törvény kimondja, hogy a szabad felhasználás körében a felhasználás díjtalan, és ahhoz a szerző engedélye nem szükséges. A jogszabály azonban azt is előírja, hogy az ott felsorolt művek szerzőit a magáncélú másolásra tekintettel megfelelő díjazás illeti meg.
A díjat az üres kép- és hanghordozó gyártója, külföldi gyártás esetén pedig a jogszabály szerint vám fizetésére kötelezett személy köteles az irodalmi és a zenei művekkel kapcsolatos szerzői jogok közös kezelését végző szervezethez megfizetni (ez utóbbi Magyarországon az Artisjus Magyar Szerzői Jogvédő Egyesület Iroda). Ez a szabály igen érzékenyen érintette eddig is a forgalmazókat, hiszen be kellett fizetniük az áru ellenértékét, adott esetben a vámot, továbbá a jogdíjat, még mielőtt valójában hozzákezdhettek volna a termék belföldi értékesítéséhez!
A jogdíj pedig szépen beépül a termék árába, tehát az áfával együtt azt is a végső fogyasztóval fizettetik meg. Ilyen értelemben tehát igenis fizetünk szerzői jogdíjat a magáncélú másolásért, még ha a törvény szövege elvileg ezt az adathordozók gyártóira/forgalmazóira hárítja is.

Néhány szót a filmalkotások másolásáról. Fentieket olvasva gondolom, sokakban felmerül a kérdés: és mi a helyzet a filmekkel? Nos, a filmalkotások nem szerepelnek a tilalmi felsorolásban, tehát elvileg magáncélra ezekről is készíthető másolat. Ez alól kivétel természetesen a fentebb említett korlát, azaz, ha a műről más személlyel készíttetnek másolatot számítógépen, illetve elektronikus adathordozóra, az már nem tartozik a szabad felhasználás körébe. Szegedi Vilmos kedves olvasónk azzal a kérdéssel fordult hozzám, hogy a videotékából kikölcsönzött filmet divatos szóval élve „berippelheti-e", azaz jogszerűen lemásolhatja-e? A válaszom elvileg igen, mert a törvény megengedi, másrészt azonban a gyakorlatban nem, mégpedig a következő miatt. A kölcsönzött filmek felhasználását illetően mindig valamilyen felhasználói szerződés irányadó. Adódik a kérdés: kizárható-e szerződéssel (a felek viszonyában természetesen) a közvetett törvényi engedéllyel egyébként lehetővé tett felhasználás? Például megtiltható-e a videóbérlet esetében a magáncélú másolás? A válasz igen, megtiltható, csak akkor természetesen a szerződésnek minden tekintetben meg kell felelnie a felhasználási szerződések tartalmi és formai követelményeinek (ha lesz majd idő, erre is kitérek talán később). Egyébként nem szoktam filmeket kölcsönözni, de mintha rémlene, hogy a videó elején szokott is lenni valamilyen szöveg, ami figyelmeztet a felhasználás korlátjaira (például, hogy csak és kizárólag megtekinteni van jogod).

Na, úgy nézem, ismét kezd felpörögni az a fránya karakterszámláló, újra be kell tehát fejeznem. Amiről még terveim szerint szó lesz, az a szoftverekre vonatkozó speciális szabályok, valamint annak bemutatása, milyen felelősségi alakzatokkal találkozunk a szerzői jogsértésekkel összefüggésben. Ezek előtt viszont, a következő alkalommal egy érdekes, sokakat érintő, és a levrovban is állandóan szereplő téma jön: az ún. „warez" tevékenység jogi megítélése. Szóval szerintem mindenképpen érdemes lesz figyuzni legközelebb is, és remélem, hogy a mostani ömlengésem szintén sokak megelégedésére szolgált. Természetesen továbbra is örömmel várom észrevételeiteket, kérdéseiteket, találkozunk a jövő hónapban!

Sz@by





Az Unreal 2 kiadását követően szokatlanul nagy csend telepedett az Epic Games háza tájára. Ugyan a program anyagilag nem lett éppen bukta, de messze nem hozta az előzetesen elvárt szintet, legalábbis ami a játékmenetet illeti, mert tény, hogy grafikailag azért nagyot ütött. A csapat iránti bizalmat aztán szerencsére gyorsan visszahozta a remek játékmenettel bíró Unreal Tournament 2004 megjelenése, majd hamarosan komoly villantás következett. Tim Sweeney, az Epic vezető programozója egy szép márciusi napon előlépett ugyanis rejtekhelyéről, hogy a szaksajtó képviselőinek sóvárgó szemei előtt elsőként demonstrálja a minden elemében továbbfejlesztett Unreal Engine képességeit.

UNREAL ENGINE 3.0

Bemutatkozik a következő generációs csodagrafika

Unreal fejlődéstörténet. Mielőtt komolyabban belemélyednénk a technológiai adatok elemzésébe, egy mondatot szeretnék szólni magáról az elnevezésről. A családfa, mint tudjuk, több játékból áll, melyek sorrendben a következők: Unreal, Unreal Tournament, Unreal Championship, Unreal Tournament 2003, Unreal 2, valamint Unreal Tournament 2004. A programok egy részével kapcsolatban hol az „Unreal / Unreal 2 Engine", hol pedig az „Unreal Warfare Engine" elnevezéseket hallhattuk. De van-e valójában különbség a kettő között? Nos, igazából van, mégpedig azért, mert mivel a multiplayer játék grafikai téren egészen más elvárásoknak kell, hogy megfeleljen, mint a single player jellegű, ezért előbbi szoftverek alapjaként az Unreal Warefare Engine, utóbbiak esetében pedig az Unreal Engine elnevezés vált használatossá.

Az Unreal Engine 3.0 általános jellemzői. Az új 3D kód színvonaláról azt hiszem, sok mindent elárul a tény, hogy széleskörű bemutatására az NVIDIA-val szorosan karöltve, a vállalat legújabb grafikus lapkájának hivatalos világpremierjével egy időben került sor. Az első prezentációt idén márciusban Tim Sweeney tartotta a Game Developers Conference alkalmával, továbbá Genfben is volt lehetőség egy demonstráció megszemlélésére a GeForce 6800-as kártya bemutatóján. Legutóbb pedig az E3 során kaphattunk lélegzetelállító ízelítőt a motor képességeiből. Még itt az elején fontosnak tartom elmondani, egyelőre nincs szó újabb Unreal játékról. Elképzelhető természetesen, hogy a bemutatott 3.0-ás verzió egyben az Unreal 3-at is jelöli, de jelenleg csak annyi biztos, hogy valami készül, ez azonban még legalább két évig semmiképpen nem fog megjelenni. A 2006-os időpont fontos, hiszen több, számunkra lényeges tényezőt is meghatároz. Egyrészt azt, hogy a fejlesztők hardveres környezet szempontjából a 18 hónap múlva megjelenő eszközöket vették alapnak. Ebből következett például, hogy a bemutatók során a medium (!) részletességgel működő, számos feature-t még nem tartalmazó technológiai demó többször is beszaggatott a GeForce 6800 Ultra kártyával felszerelt csúcsgépen. A szakemberek szerint a 3,4 GHz-es P4 minimális részletesség mellett, de már alkalmas lesz a játék futtatására feltéve, ha a DirectX 9-es videokártyán (amely szintén alapkövetelmény) minimum 256 MB, az alaplapon pedig legalább 1 GB memória található. Ugyanakkor az elfogadható minőségű futtatáshoz már nagyjából 1 GB memóriával szerelt (!) videokártyára lesz majd szükség. Sweeney a gépigény megfelelő érzékeltetése végett akként fogalmazott, hogy a program körülbelül úgy fog döcögni a napjainkban kapható csúcstechnológiás termékeken (GeForce 6800 Ultra, Radeon X800) 640x480-as felbontásban, minimális beállításokkal, mint a ma elérhető legdurvább játékok (pl. Doom 3) egy GeForce4MX, vagy Radeon 7500-as kártyán. És ha már a gépigénynél tartunk, felmerül a kérdés, mi lesz a helyzet a konzolokkal, hiszen a párhuzamos fejlesztés manapság igen népszerű. Tim erről úgy nyilatkozott, hogy mindenképpen szem előtt tartják munkájuk során a következő generációs konzolokat mind a játékmenet, mind pedig az engine kódolása szempontjából.

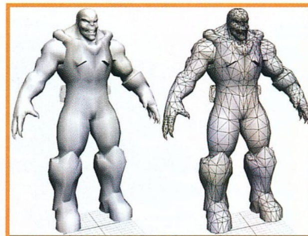
Önmagában a hardverigény alapján is világos tehát, hogy a rendszer grafikailag durván büntetni fog. A prezentációk során elhangzott, hogy a motor a mai csúcskategóriás játékokhoz képest nagyjából húszszor részletesebb vizuális megjelenítést tesz lehetővé. Ez azt jelenti, hogy egy teljesen alapnak számító textúra felbontása 2048x2048, a poligonok száma karakterenként 2-6 millió (!), egy jeleneten belül pedig hozzávetőlegesen 15-25 millió lesz. A szörnyellák és egyéb szereplők megjelenítésének elve egyébként hasonló ahhoz, ahogyan jelenleg John Carmack is eljár a Doom 3 esetében. Ennek lényege, hogy minden modellből két változatot készítenek. A több millió poligonból álló forrásverzió szolgál a megvilágítás, továbbá az árnyékolás kiszámításának alapjául, majd ezt leegyszerűsítik, és végül egy körülbelül 10000 sokszögből álló testet használnak a játékban.

Technológiai adatok – a grafikai megvalósítás. A motor a 64 bites, ún. High Dynamic Range renderelő rendszerre épül. Magába foglalja a rendkívül pontos gamma- és színkorrekciót, továbbá az utólagos képjavító eljárások egész tárházát. Ilyen például a nemrégiben megjelent Thief: Deadly Shadowsban is látott glow effektus továbbfejlesztett változata, amely nagyon szép, szórt, néhol „glória"-szerű fényességet eredményez a megvilágított objektumok felszínén. Az engine magában foglalja az összes modern per-pixel megvilágítási, valamint renderelési technikát. Konkrétabban ide tartozik a normal mapping, a paramétere-

Tim Sweeney és az Epic

Az Epic Gamest a nyolcvanas évek legvégén hozta létre néhány lelkes programozó. Az első időkben (1990 környékén) még főként shareware játékokat készítettek, ilyen volt például a Jill of the Jungle, a Jazz Jackrabbit, vagy az Epic Pinball. Az Unreal voltaképpen a fejlesztők első próbálkozása volt arra, hogy a csapat betörjön a számítástechnikai szórakoztatóipar igazán nagy nevei közé. A főkódot 1993-ban kezdték programozni, de mivel akkoriban e téren a legnagyobb csúcs még a Carmack/Romero-féle Doom volt, így a korai fázisban semmilyen támpont nem állt a készítők rendelkezésére arról, milyen is egy igazi 3D-s motor. A fejlesztésben az Intel biztosította a hivatalosan akkor még nem is létező MMX technológiát, az azóta elhalálozott 3dfx pedig a multitextúrázásra alkalmas hardvereszközt (valószínűleg a Voodoo 2 tesztváltozatát). Az engine AI részét Steve Polge (akit egyébként a nagyon meggyőző, Quake-hez írt Reaper Bot modja alapján vettek fel), a textúrázási effektusokat Erik de Neve, minden egyebet pedig Tim Sweeney kódolt. Az Unreal csaknem kétmillió példányban kelt el, és ez egyben meghatározta a projekt további sorsát is. Nem sokkal később ugyanis bebizonyosodott, hogy az Unreal Engine révén az Epic - a nagy rivális id Software-hez hasonlóan - már nem egyszerűen „csak" egy sikeres játék gazdája, hanem a világ egyik vezető 3D-s technológiájának birtokosa is egyben.





zett Phong megvilágítás, a virtuális displacement mapping és az előre kiszámolt árnyékmaszkok alkalmazása. Ami a fény-árnyék viszonyokat illeti, a grafikus kód által alkalmazott árnyékrendszernek három fő jellemzője van. Egyrészt az, hogy az összes objektum valamennyi mozgó fényforrás szempontjából egyenértékű a 3D-s környezetben (szaknyelvi leírás szerint ez ún. dynamic stencil bufferes shadow volume-ok alkalmazását jelenti). Másrészt, a karakterek által a környezetre vetett árnyékok végre tényleg valóságosak lesznek mind intenzitásukat, mind pedig életlen, homályos jellegüket tekintve (például a szórt árnyékok szélei esetében). Mindezt a motor egy 16x-os mintavételezési eljárással oldja meg. Harmadszor pedig, a rendszer úgy képes extra minőségű, előre kiszámolt árnyékmaszkok használatára, hogy az egyes felületek a statikus fényforrások kölcsönhatásának megjelenítése mellett is megtartják dinamikus, valós idejű tükröződésüket, fénytörési jellemzőiket.

Valamennyi, az engine által alkalmazott árnyékolási technika egyébként 100%-osan kompatibilis egymással, és csak a fejlesztők akaratán múlik, hogy ezeket miként kombinálják. Nem lesz továbbá akadálya annak, hogy az engine révén egymással látszólag összeköttetésben álló kültéri és beltéri helyszíneket ugyanazzal a per-pixel alapú megvilágítási és árnyékolási rendszerrel lássák el! Sőt, a külső tereken most már lehetőség nyílik arra is, hogy valós időben megszakítás nélküli időjárás-változást generáljanak, természetesen az időjárási tényezők valós fizikai kölcsönhatása mellett.

Fizika és karakteranimáció. Voltaképpen mind a fizikai rendszer, mind pedig az animáció megvalósítása terén a napjainkban már nagyrészt ismert eljárások továbbfejlesztéséről beszélhetünk. Egyrészt a tömör tárgyak esetében a fizikai rendszer lehetővé fogja tenni az összes 3D-s objektum kölcsönhatását, ami napjainkban még egyáltalán nem tekinthető általánosnak.
Tim szerint egy falat akár téglánként is fel tudnak építeni, így az ilyen módszerrel létrehozott tárgyak robbanás esetén abszolút élethűen esnek szét. Lehetőség nyílna ugyanakkor a karakterek összes testrészének különálló mozgatására is, akár egyenként több száz csontból felépítve a karaktereket, ez azonban nem kecsegtet komolyabb gyakorlati előnnyel, így maradnak az egy objektumként kezelt testeknél. Természetesen továbbfejlődik a rongybaba fizika is, köszönhetően a fejlett csontozási rendszernek, amely vertexenként már akár 4 irányú programozást is lehetővé tesz. Minden tárgy saját fizikai tulajdonságokkal és anyagszerkezettel rendelkezik (beleértve az egyes karakterek testfelépítését is), továbbá szabadon rombolható. Ráadásképpen lehetőség nyílik a Doom 3 révén már emlegetett ama megoldás alkalmazására, amikor a hangok generálását is a fizikai motor irányítja.

A fejlesztőcsapat. Az első Unreal óta jelentősen meghízott az Epic fejlesztőgárdája, melyben nagyon sok világszerte ismert, és elismert szakember munkálkodik. Az Unreal Engine 3.0 esetében Andrew Scheidecker írja a továbbfejlesztett DirectX 9-es renderert, beleértve az új shader- és az egységes környezeti rendszert. Dan Vogel felel a részecskerendszer, a hangok, valamint az új töltési eljárás kódolásáért. James Golding a fizika felelőse, Warren Marshall pedig az Unreal Editort hegeszti. A csapat jelenleg 11 vezető beosztású fejlesztőt foglal magában, akik Tim Sweeney irányítása alatt mind-mind az engine valamely meghatározott alrendszerét programozzák. Sweeney egyébként kifejtette, hogy a legnagyobb nehézséget nem az alfázisokra bontott munkafolyamat jelenti számukra, hiszen egy-egy önállóan működő részelem kidolgozása viszonylag egyszerűbb feladat. Az igazán nagy kihívást az jelenti, hogy az összes, külön-külön megalkotott, és önmagában jól működő alrendszert úgy kell egységes programmá gyúrni, hogy mindegyik 100%-ban együttműködjön a többivel, ne legyenek ütközések.
Ennyit tudunk hát jelenleg a következő generációs Unreal technológiáról. 2006-ig még sok minden történhet, de a látottak alapján mégis úgy érzem, ismét hatalmas összecsapásra számíthatunk majd a szuper nehéz súlycsoportban! **Sz@by**







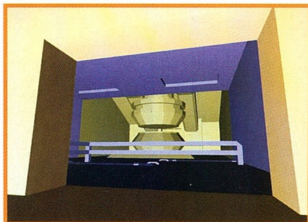
Sziasztok! Előző alkalommal az NV1 képességeinek tárgyalásával fejeztük be, konkrétabban szó esett árnyalási megoldásokról, továbbá az alfa értékről (alpha blending). Nagyjából innen szeretném folytatni a gondolatmenetet. Azt sajnos megint csak látom, hogy valószínűleg ezúttal sem fogunk elérkezni a DiectX tárgyalásáig. Én viszont azt mondom, ez nem baj, végül is nem hajt a tatár (hacsak nagyra becsült szerkesztőinket nem tekintem annak, bár ürgeprém bundasapkát még egyikükön sem láttam:), a lényeg, hogy mindenre szánjunk elég időt. Elvégre ez lenne a cél.

DIRECTX EVOLÚCIÓ II.

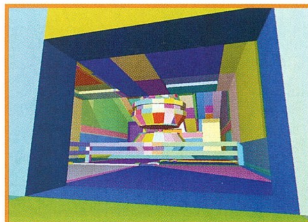
Néhány gondolat a 3D-s képalkotás folyamatának egyes kérdéseiről

Tovább a 3D-s világ felépítésének rögös ösvényein. Ha már előző alkalommal szó esett az NV1-ről, akkor engedjétek meg, hogy az időrend betartásával szánjak néhány gondolatot egy másik érdekes próbálkozásra is, mely a régi nagy harcos S3 szüleménye volt, és a Virge nevet kapta a keresztségben. A Virge hihetetlen utat járt be, rengeteg pénzt termelt, annak ellenére, hogy képességei közül ezt az égvilágon semmi sem indokolta. Sikere egyedüli titkának az a döbbenetes piaci magatartás bizonyult (egyszerűen fogalmazva ócsójér' sokat), miszerint a nagyobb PC gyártók ezt a terméket szuszakolták tömegével gépeikbe, így a kártya olyan sebességgel terjedt, mint a szélvész. Nagyon szép képet adott (ez amúgy is az S3 védjegyévé vált később), azonban teljesítménye olyan szinten volt gagyi, hogy sokan még az akkori viszonyok közepette is rángógörcsöt kaptak tőle. Egyes fórumok 3D lassítóként aposztrofálják a Virge-öt, ami nagyon találó, hiszen a lapka sebessége annyira silány volt, amit önmagában még egy-egy erősebb CPU is könnyedén túlszárnyalt. Elég csak annyit mondanom, hogy a GPU másodpercenként mindössze 150.000 poligon kiszámítására volt képes, ami a jóval korábban megjelent Diamond Edge 3D (NV1) teljesítményének pontosan a fele (!). Ezen a helyzeten egyébként még a Virge később megjelent VX változata sem javított igazán, azonban a DX típus már 450.000, a GX2 pedig 550.000 poligon pumpálásával igyekezett visszaszerezni valamicskét az S3 megtépázott tekintélyéből. A felsorolt lapkák esetében már a következő fogalmakkal találkozhattunk: bilineáris és trilineáris szűrés, trilineáris mip-mapping, Z-buffer; double buffering; PCI 2.1 busz; bus mastering; 135 Mhz-es RAMDAC; EDO RAM-ok. Nézzük meg kicsit közelebbről, mit is takarnak ezek az elnevezések.

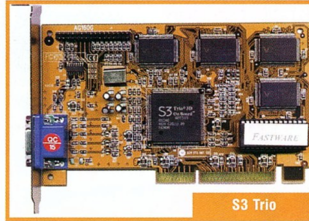
A Z-buffer. A 3D-s képgenerálás egyik alapvető problémája a különböző objektumok láthatóságának kezelése. Azaz, ha a képernyő egyazon részére több alakzat vetülete is esik, akkor miképpen döntsük el, hogy ezekből melyik látszik? A kézenfekvő megoldás a legközelebbi elsőként történő kirajzolását sugallja, de ezt így technikailag nehéz megvalósítani. A láthatóság kezelésére több módszer is létezik, mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. Ha a Z-buffer fogalmát egy mondatba akarjuk sűríteni, akkor azt mondhatjuk, hogy ez a háromdimenziós ábrák megjelenítése során használt pufferterület, amely a grafikus pixelek színe mellett azok „mélységét" (a Z tengelyen elfoglalt pozíciójukat) is rögzíti, és így teszi lehetővé a primitívek leképezése során minden képpontra a helyes fedési sorrend megállapítását. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a Z-buffer gyakorlatilag a vetítési képernyő egy másolata, melyben az egyes pixelekhez tartozó mélység-értéket tároljuk. Ezt az információt felhasználva (és rajzoláskor frissítve) bármely időpillanatban könnyen eldönthető, hogy egy adott lap meghatározott képpontját ki kell-e rajzolnunk



A két kép ugyanazt az objektumot szemlélteti, előbbi egységes textúrázással, utóbbi a poligonok lapjait külön színekkel kiemelve. Jól mutatja, hogy adott nézőpontból a láthatóság meghatározása során mely lapokat milyen módon kell figyelembe vennie a GPU-nak.




S3 Virge


S3 Trio

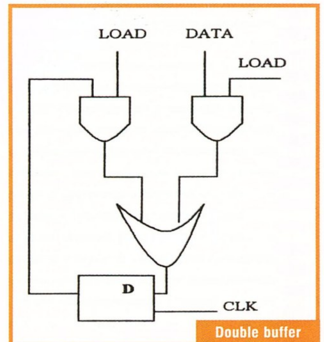
vagy sem (utóbbi esetben azért, mert egy másik lap pixele takarja). Az eljárás során tehát a videómemóriából kerül elkülönítésre az a rész, ahol azon sokszögek csúcskoordinátáit tárolják, amelyek takarják a mögöttük álló háromszögek csúcsainak koordinátáit. Ez a módszer értelemszerűen tehát annak elkerülésére szolgál, hogy a nem kívánt részek látszódjanak. Alkalmaznak egy olyan eljárást, amivel a sokszögeket sorba rendezik úgy, hogy kirajzolásánál először a legtávolabbi poligonokat jelenítik meg, majd erre vetítik rá az előtte állókat. Mivel azonban mindez tár-, és számolásigényes, ezért bizonyos kártyák néha az egyszerűbb algoritmusok használata során is sokat hibázhatnak (bár hozzá kell tenni, ez természetesen a régebbi generációs eszközöknél volt inkább jellemző). A Z-puffer tartalma valamennyi kép kiszámítása előtt törlődik (ez a művelet is időt igényel, ezért minden újabb fejlesztés során cél volt ennek az intervallumnak a mérséklése), és egy új pont kiszámolásakor először mindig azt kell a chipnek figyelembe vennie, hogy van-e olyan sokszög, amely eltakarja az adott pontot a térben. És hogy mi ebben az eljárásban a „Z" elnevezés? Nos, minden pixel z koordinátáját (valójában a kamerától mért távolságát) elraktározza a GPU a fentebb említett bufferbe. Ennek segítségével szűri ki azokat a pixeleket, amelyeket felülír egy másik (ugyanazok az x és y koordinátái, és kisebb a z koordinátája), így ezeket nem kell a Framebufferbe írni, tehát memória-sávszélesség szabadul fel. Az elmondottakkal szoros összefüggésben engedjetek meg talán még egy kiegészítő gondolatot ahhoz, hogy a Z-buffer-t általánosságban is el tudjuk helyezni a grafikus kártyákkal kapcsolatos fogalmak között. Tudjuk azt, hogy a Video RAM mennyisége felelős a színmélységért, a képernyő felbontásáért, és ami a legfontosabb, a 3D-s megjelenítésért. A háromdimenziós kép nyilvánvalóan sokkal több memóriát igényel, mint ugyanabban a felbontásban egy 2D-s kép. A 3D ugyanis három buffert is igényel: front-, back-, és Z-buffert. A front buffer tartalmazza azt, amit a képernyőn látunk, a back buffer tárolja a soron következő képkockát, és a Z-buffer hordozza a harmadik dimenziós értéket. Ez az oka annak, hogy míg például egy alap 4MB memóriával ellátott kártya 2D-ben 1600 x 1200-as felbontást kínál 16 bites high color színmélységnél (mivel ez 1600 x 1200 x 2 bájtot, azaz 3.7MB-ot igényel), addig a Z-buffert is kihasználó (így tehát valós három dimenziós képet generáló) játékok 65535 szín esetén csak 800 x 600-ban tudnak ilyen VGA eszközön futni, ugyancsak 16 bites Z-bufferrel (2-2 byte színadat a front buffer, és a back buffer esetében, továbbá 2 byte-nyi 16 bites Z-buffer = 2.74MB). Ez esetben ugyanis 1024x768-as felbontásban a 3D már 4.5MB memóriát igényelne...

És ha már itt tartunk, csak a teljesség kedvéért mondanám el, hogy természetesen léteznek egyéb megoldások is a poligonok láthatóságának kezelésére. Ilyen például a „Back-face culling (hátlap-eldobás)". A módszer lényege röviden a következő. A konvex objektumok lapjainak ugyebár két oldala van: egy „külső" (amit láthatunk), és egy „belső", amit elvileg soha nem láthatunk. Ennek megfelelően csak azt kell eldöntenünk, hogy a lapok mely oldala néz felénk. Ehhez az adott oldal normálvektora használható (amerre mutat a normálvektor, az a lap külső oldala). A megoldás egyszerű: ha a szemvektor és a lap normálvektorának skaláris szorzata negatív, akkor a külső oldalt látjuk, ha pozitív, akkor a belsőt. Ha fixen a z-tengely pozitív irányába nézünk, akkor egyszerűsödik a probléma, hiszen csak a normálvektor z koordinátáját kell vizsgálnunk. Ha ez negatív, akkor a külső oldal néz felénk, különben a belső. A hátlapok-eldobását az objektum-térben kell elvégezni, mivel nemcsak hogy kirajzolni, de még levetíteni sem kell ezeket. Ha viszont nem akarunk normálvektorokat használni, akkor létezik egy módszer, amellyel a képernyő-térben is eldönthetjük, hogy a lap mely oldala látszik. Ehhez mindig az órajárással megegyező irányban adjuk meg az objektumaink háromszögeit. Ha a háromszög képe a képernyő-térben is órajárás szerinti, akkor látszik az oldal, különben a belső lap néz felénk, és nem kell ábrázolni.

A másik, ún. „Painter (festő) algoritmus" lényege, hogy minden háromszöghöz rendelünk egy „z" értéket, eszerint rendezzük a lapokat, és hátulról-előre kirajzoljuk ezeket (a hátrébb lévő objektumokat gyakorlatilag felülírjuk a közelebbiekkel). Azonban tudni kell, hogy nincs olyan általános módszer a „z" érték kiválasztására, amely minden esetben helyes rendezést eredményez Az algoritmusnak két fő mozzanata van. Először is minden háromszöghöz a legnagyobb „z" koordinátáját rendeljük, majd rendezzük ezeket csökkenő „z" érték szerint. Ekkor a lista elején van a „legközelebbi", a végén pedig a „legtávolabbi" háromszög. Ez azonban még nem feltétlenül jó kirajzolási sorrend. Minden háromszöget össze kell vetni ugyanis az utána következővel annak tisztázására, hogy nem fedik-e egymást. Ha fedik, akkor az adott háromszöget át kell mozgatnunk az aktuális elé és onnan folytatni ezt a fedés-tesztet, amíg jó lesz a sorrend. A festő algoritmus egyszerűsített változata egyébként a „Depth sort (mélységi rendezés)", amelynél nincs fedés-teszt, csak rendezés.

Double buffering. Ez az eljárás a látható mozgás folyamatosságát biztosítja. A megjelenített képet reprezentáló Frame Buffer a renderelés alatt nem változik, a következő képkocka a Back Bufferben jön létre. A számítási folyamat végeztével a videókártya egyszerűen átváltja a megjelenítésért felelős DAC-ot (Digital Analog Converter) a Back Buffer területére, és így az eddigi Frame Buffer lesz a Back Buffer. Magyarul, a gyorsítókártya -amíg az aktuális képkocka kirajzolása tart-, egy második pufferben tárolja a megjelenítés során a következő frame-et. Ilyen módon az aktuális képkocka kivetítését követően rögtön ábrázolható a következő, és ez felgyorsítja a kép folyamatosságát.

Bus mastering. Ezt a fogalmat is fentebb, a Virge -dzsel összefüggésben említettem, nézzük meg mit is jelent a gyakorlatban. A „bus mastering" technika a hardveres fejlődés nyomán vált idővel lehetővé a PCI buszon, és voltaképpen az intelligens perifériák működésének támogatását jelenti. A bus mastering tulajdonsággal rendelkező perifériák képesek a PCI buszon keresztül egymással kommunikálni, azaz működésüket összehangolni, információt cserélni, továbbá akár nagy mennyiségű adatot is mozgatni. És ami igazán lényeges, mindezt a CPU teljes kikerülésével! Kérdésként merülhet fel, hogy ebbe az adatforgalomba hogyan tud a CPU „beleszólni"? Miképpen tud az egymás közötti kommunikációba a külső eszköznek tekinthető CPU is bekapcsolódni? Nos, erre a problémára a „PCI concurrency" technika jelent megoldást,



Double buffer

melynek alkalmazásával a PCI bridge képes a CPU - periféria, továbbá a bus mastering periféria - periféria adatforgalmat egymástól függetlenül bonyolítani.

No, ennyit mára a tudomány és a technika érdekességeiből. Ahogy elnézem, következő alkalommal nagyrészt a textúraszűrési eljárások lesznek soron, és ki tudja, ha így haladok, akár még ebben az évben is olvashattok majd a címben szereplő DirectX-ről:)

Az Úr vesse rátok vigyázó szemeit testvéreim!

Legyen szerencsénk a jövő hónapban!

Sz@by

Jön a nyár, jön a meleg, nézzünk valami könnyebb témát, meg valami olyat, ami a közeljövőre vonatkozik, nem pedig a megfoghatatlan távolira!

PRO FUTURO

Alternatív energiaforrások

Alternatív vagy megújuló energiaforrások. Igen, nektek nem kell magyarázni, hogy kb. mik is ezek, de azért mégis, hátha találunk valami újat. A Föld fosszilis energiaforrásai - a földgáz, a kőolaj, a szén – napjaink energiaszükségletének kb. 80%-át fedezik. De mivel készleteink végesek, így előbb-utóbb kifogyunk belőlük, mint ahogyan az uránból is. A 21. században valószínű, hogy a megújuló energiaforrások kerülnek előtérbe, nem úgy, mint a jövendőbeli energiagondok teljes orvoslásaként, hiszen a populáció rohamos növekedése mellett az energiafelhasználásunk is növekszik, hanem mintegy áthidalóként a későbbi futurisztikusabb megoldásokig (ezekről majd talán legközelebb). Mikről is beszélünk? Hát természetesen hétköznapi dolgokról, mint a napenergiáról, a szélenergiáról, a geotermikus energiáról, a biomasszákból nyerhető energiákról, az óceánokból nyerhető energiákról, valamint a natúr vízerőművek energiáiról és természetesen a kedvencünkről, a hidrogénről.

A világ fejlett országai célul tűzték ki, hogy a jövőben minél nagyobb százalékban megújuló energiaforrásokból nyerjék az energiát, 2010-re az USA teljes energiaszükségletének kb. 10%-át akarja ily módon nyerni, míg az EU a 12%-át. Mivel kis hazánk is már az EU tagja, és a mostani mutatóink ezen a téren (is) nagyon szerények... mindent összevetve kb. 2-3 % (és rendes voltam), így valószínűsíthető, hogy idehaza is egyre gyakrabban találkozunk majd idevágó beruházásokkal, hírekkel. Pláne, ha követjük a példát, és mi is adókedvezményekkel jutalmazzuk a lelkes beruházót.

Akkor vegyük őket sorba:

Szél. Igen, ez a legismertebb és a legöregebb energiaforrás. Már Kr.e. 5000-ben vitorláztak vele a Níluson. Az első szélmalom pedig Kr.u. 900 körül üzemelt a perzsáknál. Az elve azóta sem változott, sőt ugyanaz maradt, mint akkor volt. Van egy szép lapátkerekünk (rotor), amelyet a szél megforgat meghajtva vele egy generátort, amelyik áramot termel, nagy vonalakban ennyi. Egyre több van idehaza is belőle. Ami nagyon kell hozzá, az a szél, tehát a telepítése főleg szeles területekre ajánlott. No környezetszennyezés, mindenki happy. Vagyis nem teljesen: vannak, akik ellenzik, mondván, hogy hangos, zavarja a legelésző kecskéket, nekimennek a madarak stb., de igazából érdemleges ellenérveket nem tudnak felsorakoztatni ellene. Egy ilyen berendezés mintegy fél hektáros területet igényel és kb. 100 méter magas.



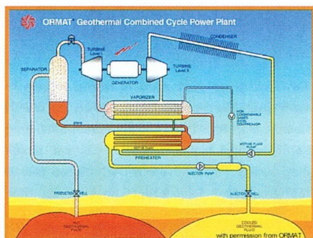
Napfény. Ha a Földre eső teljes napfénymennyiséget hasznosítani tudnánk, akkor megközelítően 60 másodpercnyi adag elég lenne a Föld teljes energiaigényét kiszolgálni egy teljes évig, és az összes fosszilis energiaárus természetesen rögtön csődbe menne. De ott még nem tartunk. Az első napkollektort Horace de Saussure építette 1767-ben vízmelegítés és ételfőzés (természetesen a „kiteszem a meleg kőre" már hamarabb is működött, de az most nem számít) céljából. Őt egyre jobb szerkezetekkel követték társai. A mai napelemek élettartama kb. 20-30 év; aki kertes házban lakik, az már telepíttethet is magának egyet a tetőre, a lehetőség legalábbis megvan. Az egyetlen baja az, hogy nagy méretben egy picit még drága.

A talajfelszín közelébe telepített hőszivattyúk segítségével viszont olcsóbb háztartásienergia-kiegészítő nyerhető. Ilyen a talajkollektoros rendszer (1-2 méter mélyen csőkígyó talajba fektetésével a napenergia talajban elnyelődött részét hasznosíthatjuk, vagy abszorber használata esetén pl. beton, nem kell olyan mélyre menni, ez jól vezeti a hőt, abban a csőkígyónak a hőmérséklet ideális lesz), talajszondás (100-200 méter mély szondában hűtővíz áramoltatásával „ingyen"



légkondink lehet, a talaj hőmérséklete ott lent kb. 16-18şC), és így tovább.

Geotermikus energia. A Föld középpontja felé haladva a hőmérséklet kb. 1 km-enként úgy 30 şC-kal növekszik. Ezt, a kőzetek által tárolt energiát nevezzük geotermikus energiának. Kitermelése többféleképpen is elképzelhető. Első körben a feltörő gőzök, a termálvíz energiájának megcsapolásával nyerték ki ezt az energiát, de a termálvíz magas sótartalma miatt eléggé szennyező, illetve visszatáplálás nélkül a termálvíz is véges. Egy viszonylag új technológia, a HDR (Hot Dry Rock) segítségével az energia a termálvíztől teljesen függetlenül is kiaknázható. A felszínről hideg vizet préselnek a kőzetrétegbe, több kilométer mélyre (melyet előzőleg picit megdolgoznak), és egy másik furaton a visszajövő felforrósodott vízzel, turbina segítségével elektromos áramot állítanak elő. A hideg víz ismét visszajuttatható és így tovább. A lenti földréteg (1 köbkilométer) kb. 20 év alatt hűl 20 şC-ot, ekkor az erőmű simán odébb telepíthető. De kiszáradt olajkutak is alkalmasak „vízmelegítésre". A geotermikus energia előnye, hogy kifogyhatatlan, és folytonos energiatermelésre alkalmas. Magyarország különösen előnyös helyzetben van, mert az alattunk levő földkéreg vékonyabb az átlagnál, és itt a hőmérséklet kilométerenként 50-60 şC-kal növekszik.



Óceánok ereje. Ide sorolhatjuk az ár/apály jelenségből, a hullámokból, valamint a tengervíz hőmérséklet-különbségéből nyerhető energiákat. A kozmikus ár/apály jelenség által megmozgatott víz kinetikus energiáját hasznosítják, hasonlóképpen, mint a szárazföldön a szélenergiát. Ezt a fajta alternatív energiát már a XVIII. században is hasznosították. Zsilipekkel zárható tározókat építettek a partvidéken, a dagály megtöltötte a tározókat, ekkor becsukták a zsilipeket, majd apálykor malomkereket hajtottak a visszaengedett vízzel. A technológia ma is hasonló, bár manapság eldugják a turbinákat, és a víz alá telepítik őket. Ezeknek az erőműveknek a fő rákfenéje most még a pénz, sajnos kevés helyre telepíthetők le „gazdaságosan". Ilyen például a Seaflow.

Egyre több hullámerőmű épül világszerte. Működési elvük különböző, mindre „hála égnek" nincs elég hely.

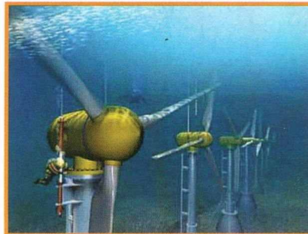
Az egyik ilyen a dán partoknál szolgálatot tevő Wave Dragon. Tulajdonképpen egy úszó medencéről van szó, amelyet a hullámok megtöltenek vízzel. A közepén van egy lyuk pár turbinával, melyeket a kifolyó tengervíz meghajt. Most még csak egy 55 köbméteres és 137 tonnás prototípus működik belőle, de a lényeg, hogy működik. 2006-ra egy 5-7 MW-os 33ezer tonnás nagytestvér születik majd, de a jövőben várható egy egész 60-80 MW-os igazi erőműléptékű park létesítése is, ezt 2010-re remélik. Hasonlóan a hullámok energiáját lovagolja meg a Pelamis, vagy magyarul Tengeri Kígyó. Ez egy hengeres testekből álló kígyó. A testek csuklópántokkal vannak összekötve. A hullámok hatására mozgó pántok olajat pumpálnak, amivel generátort hajtanak meg. Az Edinburgh mellett üzemelő P-750-es 3,5 méter átmérőjű, 120 méter hosszú és megközelítőleg 750 tonnás.

Biomassza, Biodízel, Bioalkohol. Biomassza minden, ami organikus, vagyis szerves. De mondhatjuk úgy is, hogy átalakított napenergia vagy napfény, melyet a növények fotoszintézis közben kémiailag megkötöttek. Ide soroljuk a természetes vegetációtól kezdve az állattenyésztés fő- és melléktermékein keresztül az összes biológiai hulladékot; igen, azt is. Közös bennük, hogy lebomlanak, és visszajuttatják a megkötött szén-dioxidot a környezetbe. Az égés, esetükben a gyors bomlás mellékterméke a hasznosítható hő. A vízerőművek után a biomassza a második legnagyobb alternatív energiahordozó. A többivel szembeni nagy előnye, hogy tárolni képes az energiát. Kutatások folynak, hogy melyik az a növény, amelyik a legzordabb körülmények között a legkevesebb segítséggel is megél, és a legnagyobb hőt adja le égés közben. Lehetséges energianövénynek tartják a miscanthust magyarul: a kínai nádat.

A közlekedésből származó légszennyezés csökkentésére megoldást nyújthat a bioüzemanyagok, mint a biodízel, vagy a bioalkohol használata.

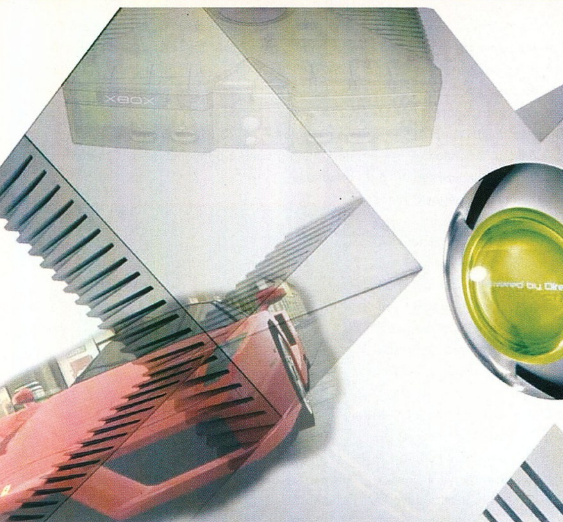
A korszerű mezőgazdaság lehetővé tette, hogy jóval többet tudjunk termelni, mint amennyit el tudunk fogyasztani, így a fennmaradó részt fel lehet használni bioenergiai célokra. Két típus jöhet szóba: a magas olajtartalmú, valamint a magas cukor- és keményítőtartalmú növények. Európában főleg a napraforgó és a repce termeszthető gazdaságosan. A nyert bioüzemanyag, a triglicerid, keverve és a motor kisebb átalakításával magában is használható. Nyugat-Európában már külön kútfejnél lehet biodízelt tankolni.

Vízerőművek. Az összes elektromos áramot termelő alternatív energiaforrás 97%-át a vízerőművek teszik ki. Működését nem írom, mert föci órán mindenki tanulta. Ami említésre érdemes, az az, hogy zöldberuházásnak zöld, de azért nem 100%-os. A környező őshonos élővilágra nem mindig tesz jó benyomást egy új vízerőmű telepítése.



Hidrogén üzemanyagcellák. Talán a legígéretesebb megoldás lesz a közeljövőben. Kísérletek tömkelege folyik most is különböző vállalatoknál, a miniatűr laptopba szerelhető mérettől kezdve az autókba valókig és azon túl. A hidrogén üzemanyagcellák hasonlóan működnek, mint a hagyományos elemek, azaz közvetlenül kémiai reakcióból nyerjük az elektromos áramot. Talán a leglényegesebb különbség, hogy míg az elemek kimerülnek, és utána a zöld elemgyűjtőbe kerülnek - jobb esetben -, addig az üzemanyagcella szinte „kifogyhatatlan". Na jó, ez nem teljesen igaz, de majdnem. Az üzemanyagcellában lényegében fordított elektrolízis megy végbe, melynek során a kiinduló „üzemanyagaink" - a hidrogén és az oxigén - reakciója révén elektromos áram, hő és víz keletkezik. Az anódon a hidrogén halad át, míg a katódon az oxigén, katalizátor segítségével a hidrogénmolekulák protonokra és elektronokra bomlanak. A keletkező elektronok felhasználhatók elektromos fogyasztók által, majd a katódra érkezve egyesülnek az oxigénnel meg a protonokkal, és víz meg hő keletkezik. Üzemanyag-átalakítót tartalmazó rendszerek képesek felhasználni bármilyen szénhidrogént. Inverter közbeiktatásával váltóáramot is létre tudunk hozni velük. Az elektrokémiai reakció emissziója messze elmarad az égéstől, így környezetvédelmi szempontból is tökéletes rendszert kapunk. Egyelőre főként kísérleti jelleggel használják az energiacellákat, de a közeljövőben várható a megjelenésük a felhasználói piacon is. A Toshiba idénre jelentette be üzemanyagcellával működő laptopjait, sőt az üzemanyagcellák a gépjárműiparban is várhatók, de még csak a hibrid formában. Természetesen a NASA már előszeretettel használja őket, hiszen mind a hidrogén, mind az oxigén elengedhetetlen az űrutazáshoz, és a keletkező „melléktermékek" is kívánatosak.

Dachyr



Remélem, mindenki örül, végre itt a nyár, lehet menni strandra, táborba (én legalább 1 napot ott leszek, tessék jönni, és cafatokra lőni engem Q3-ban), a nők észvesztően kivetkőznek magukból. Elindultak a gyorsulási versenyek, legális-illegális vegyesen, éjszakánként lóerőktől harsognak a kihalt, külvárosi utak. Teljes gőzzel dübörög a hazai rallyszezon, szinte minden hétvégére jut egy OB futam vagy valami helyi verseny. Kéthetente Forma-1, bár már most borítékolni lehetne a végeredményt: B. Zs. világbajnok, Schumakker átigazol a Minardihoz. Mit tesz ilyenkor egy igazi autóőrült? Bezárkózik a jó hűvös szobába, és játszik. Colin 4-gyel, V-Rally3-mal, Project Gotham 2-vel, egyebekkel. Hogy ezek közül valamelyik nem is PC-s játék? Na és? Ki mondta, hogy jó játékok csak PC-re vannak? Hja, hogy ez egy PC-s játékmagazin? Akkor most belevesszük a konzolokat is jól!

AKIT A BENZIN GŐZE...

Konzol: tartókar; egyik végén befogott, a másik végén szabadon álló tartószerkezet

Kezdjük a legelején. Úgy két évvel ezelőtt még én is fanatikus PC-hívő voltam, hittem, a konzol olyan buta kölköknek való, akiknek az agyi kapacitása nem fogadja be a PC-s lét szépségeit. Aztán az egyik havernál belekóstoltam a Halóba, persze ideális körülmények között (16:9-es, faltól-falig tévé, 5.1-es házimozi stuff), és végképp elvesztem: vettem egy boxot. Aztán egy új tévét. Meg hangfalakat erősítővel. Rádiós kontrollert. Olyan verekedős játékokat szereztem be, amelyekre korábban még a nyálat is sajnáltam, mivel a heti sörözések rendszerint nálunk fejeződtek be, amikor a haveri társaság számos tagja üvöltve csépelte egymást a DOA 3-mal. Közben a számítógépem csendesen árválkodott a sarokban, mert csak munkára, illetve néha egy kis urban terrorra használtam; így lassan el is avult. Közben jöttek az újabb és újabb játékok boxra, és nem volt olyan gondom, hogy ez vagy az az alkatrész már kevés hozzá, minden ment döccenés nélkül. CMR3-at, RalliSport Challenge-et ezen játszottam először, és sajnáltam azokat, akik nem tudják, mi is az a Project Gotham Racing.

Az igazi ok, amiért Colinnak távoznia kellett a Citroentől



A konzolozás előnyei

Persze nemrég alapos generálnak vetettem alá a régi vasat, elkezdtem játékra is használni, jelen pillanatban a konzol van hoszszabb pihenőre kényszerítve. De a CMR 4 kapcsán elővettem a régi boxos autós gammákat, beszereztem néhány viszonylag újat is, és párom legnagyobb örömére elfoglaltam minden, a lakásban található képernyőt és monitort (édes pici aranymálinkóm, ez nekem MUNKA, értsd meg, kötelesség!). Kilátogattunk néhány hazai OB futamra, hogy ne szakadjunk el a valóságtól sem, majd ezek után jöhetett a lényeg, a sűrűje, a husi a levesben: rally ismét, de most a konzolos nagyágyúkat is belevéve!

Mivel is kezdhetném, ha nem egy általános nagy leszúrással: valaki szóljon már a játékfejlesztőknek, hogy tessék szépen bakancsot húzni, meg egy DAT-magnót, és tipli kifelé egy rally versenyre. Mert ott lehet szép autóhangokat vadászni. Kétségbeejtő, hogy abban különbözik az egyik autó hangja a másikétól, hogy a citrónál 4-es, a Subarunál 1-es fokozatban pörgették a konyhában a turmixgépet. A negatív pálma a V-Rally 3-é, ahol a váltásnak olyan hangja van, mint amikor eltörik a nászajándékba kapott kávéscsésze. Borzalom. De ha már a V-Rallyt kezdtem el szidni, folytassuk is vele.

Emlékeim szerint nem is olyan régen írtam pár sort erről a játékról, de csak a demója alapján. Aztán pár napja Broáf Satyi megkérdezte, nem kell-e az xboxos változat, nekem meg kellett. Haza, tévé-box-DVD be, és elkezdtem ámuldozni. Te jó szagú, én erről azt írtam,

Akár gumi nélkül is 10 másodpercet verek a mezőnyre

hogy vacak? Hihetetlenül filinges intro, szuper zene, jó képek. Nagyon jó a menürendszer, és pár másodperc múlva már három csapattól is kaptam emilt, hogy szívesen felvennének, csak teljesítsem a tesztfeladatot. Ezen ne múljon! Aztán szépen lehervadt a vigyor az arcomról. Ugyanaz a Matchbox-érzet, mint a PC-s demóban: az autó vagy tapad az útra, vagy elrepül róla, nincs átmenet, a hangokról meg már elmondtam, amit kellett. Pozitívum, hogy a három autó fizikája más-más módon volt nevetséges. Adtam neki még egy esélyt, és belekezdtem az évadba a VW Polóval (nem röhögni ott hátul, mer' szétcsapok!). Nagyon tetszett, hogy a szakaszok közti szervizben, amíg azon tépelődtem, hogy mit is ragasztgassak vissza az autóra, folyamatosan csökkent a rendelkezésre álló idő. Szép és életszagú megoldás. Az egész szerviz-pont kellemesen összetett, rengeteg lehetőségünk van a paraméterek állítgatására. De hogy minek? Mert jószerivel semmi különbséget nem tapasztaltam. Egy nagyon nagy pozitívumot viszont hadd emeljek ki: a mitfahrer. A CMR sorozattal ellentétben itt a tag hanglejtése szituációtól függően változik, és jókat lehet döcögni egy-egy csatt után a cinikus megjegyzéseken („Asszem elhagytál valamit" vagy „Szerintem az a lökhárító még jó lett volna", meg ilyenek). Egyébként az volt az érzésem, miközben kivettem a V-Rallyt, és elkezdtem turkálni a régi DVD-k között, hogy a programozóknál elfogyott a lendület az intro és az átvezetések, azaz a körítés elkészítésével, magát a játékot meg összecsapták. Szomorú.


Valaki keveréket tankolt nekünk?

Hogy az Xbox ne maradjon szégyenben, nézzük csak ezt a RalliSport Challenge-et. Régi játék, azóta már van belőle második rész is, de még az egyes is messze veri a V-Rally 3-at. Semmi felesleges lózung, van helyette több mint 20 licencelt autó, hagyományos tereprally, hegyi futamok, rallycross és Ice Racing (jégverseny, de az úgy hangzik, mint valami műkorcsolya-bajnokság). A fizika kellemes átmenet az arcade és a szimulátor között, semmi túlzott amortizáció. Persze, ha csinálunk két hátra szaltót, vagy kerék közé kapunk egy sziklát, az csattan, törik az üveg, elhagyunk 1-2 alkatrészt, de semmi vész. Ahogy haladunk előre a karrier módban, úgy fejlődnek az ellenfeleink is, nehezednek a pályák, és lesznek az autók egyre makrancosabbak. Tipikusan jó játék szép grafikával, teljesen bele lehet feledkezni egy vasárnap délután.

Egy kis hazai

Az idei OB az új szabályok miatt (is) hozott némi változást, a szervezők, versenyzők azonban még nem igazán rázódtak bele. A Duna-Alba Rally ígéretesen indult, mondván, nem csak OB, Európa Kupa futam is lesz, de igazából nem számított. Szombatra a mezőny jó része kiesett, aki bennmaradt, az a pontért ment – Benik a pénteki, majd' perces hátrányból tudott nyerni –, így a magyarok nagy része nem is indult az EK-n, amelyik külföldi meg igen, az meg tök ismeretlen volt. Sok néző ismét hülye volt, történt egy halálos baleset is, ahol pont egy – egyébként az elzárt területen kívül álló – versenyzőt kaszált el az első gyorsaságin kisodródó Tóth Tibor. Szombaton volt autós üldözés is :-), a saját készítésű home video megtalálható a DVD-n.



Aztán ha már box, vegyük az egyik büszkeséget, a Project Gotham Racing sorozatot (bár nem rally, ehem). Napokig nem lehetett róla levakarni, mert olyat mutatott, mint addig talán még egy játék sem; az NFS Underground próbálkozott hasonlóval, de jóval utána. Lélegzetelállítóan részletes grafika, gyönyörű modellek (sok-sok-sok autó), minden gépnek más hangja, viselkedése van, életszagú (hangilag nálam messze veri a PC-s mezőnyt, úgy cuzámen). Egy bizonyos szint után a gáma pokoli nehéz lett, de nem annyira, hogy lehetetlen legyen megcsinálni. Számos játékmóddal pakolták tele, hagyományos utcai verseny a világ minden táján, időmérés, drifting, egyebek. Nem csak az autók modellezése tökéletes, a környezet is gyönyörű, éles ellentétben a V-Rallyval. A második rész megkaparintása után arra készültem, hogy legfeljebb újabb autók bemutatásával fog csak kényeztetni, de nem. Nem bizony, mert az egy dolog, hogy az eddig sem szűk kínálatot felduzzasztották még jó pár, még meg sem jelent csodagéppel, de a helyszíneken is reszeltek rendesen.

Nyögtem az élvezettől, ahogyan a macskaköves úton döngetve az agyamban dörömbölt a gumik zaja, egy enyhe kézifékes drift, és a kocsi hátulja megindult. De amint a hátsó fertály átért az aszfaltra, azonnal megkapaszkodtak a papucsok, és egy rossz korrigálásnak köszönhetően odavágtam a fenekét a szalagkorláthoz. Csattanás, csikorgó fémes hang, és a továbbiakban már érezhetően jobbra húzott a gép. A videót visszanézve (a visszajátszásokról csak és kizárólag szuperlatívuszokban lehetne írni) látszott, hogy az ütközéstől lefittyedt hátsó lökhárító szikraesőt vont az autó mögé megváltoztatva ezzel a menettulajdonságokat. Már csak a PGR sorozat miatt érdemes beszerezni egy boxot, bízzatok bennem, megéri!


Ez az, amit nem lehet szavakba önteni

A kanapé felől érkező, valami sorozatcímet is tartalmazó szolid fenyegetés hatására most hagyjuk a tévét, és térjünk vissza a jó öreg komputerhez. Nekem anno a CMR3-mal sem volt túl sok bajom, nem igazán értettem a fanyalgókat, mert igaz, jogosan illették kritikával a szegényes választékot, a kissé félresikerült fizikát, de úgy összességében jó kis játék volt. Mielőtt kipróbáltam volna, elolvastam pár házon belül és kívül készült cikket a negyedik részről, így nem vártam sokat. És ez így is volt jó, mert kellemesen csalódtam. Helyt adok azoknak a megjegyzéseknek, hogy ez inkább a harmadik rész továbbfejlesztése, mert néhány pálya baromi ismerős volt, esküszöm, egyszerűen csak a tükörképét emelték át. Az is igaz, hogy az elején nagyon könnyű akár több perces előnnyel is McRae előtt végezni úgy, hogy közben a pályán még meg is álltunk szunyálni egyet. De hadd védjem azzal a készítőket, hogy azoknak sem szabad elvenni a kedvét a játéktól, akik életükben most először ülnek a kormány mögé, nekik ez így is nehéz lehet. A vérprofiknak ott van az expert fokozat kizárólag belső kamerás nézetből, közel tökéletes ellenfelekkel és sérülésmodellel. Na, ha azt valaki megnyeri úgy, hogy utána nem kell egy marék Xanax-szal kezelnie az idegeit amiatt, hogy egyetlen rosszul vett visszafordító miatt nullára amortizálja a verdát, és visszaesik az elsőről a nyolcadik helyre, annak kezeit csókolom.

Azt már kiveséztem nem is egyszer, hogy a Codemasters fáziskésésben van McRae-hez képest, de majd jövőre meglátjuk: a pletykák szerint már idén visszatér egy Subaruval (halleluja, bár nem a gyári csapat tagjaként). A mitfahrert illetném még kritikával: színtelen, unalmas, de legalább használható információkat közöl, érdemes rá figyelni ;-), és nem csak az utat, meg a nyilakat bámulni.
Egyébként jópofa, hogy bónuszként megkapjuk a Citroen kacsát, vagy a Ford Transit csapatbuszt. Nincs is több mondanivalóm mára, a tévé végre felszabadult, úgyhogy tolom egy kicsit Buffynak, aztán szunya.

gonzales

Hello bébikék! Fájós fej, óriási vihar, még el nem készült leveske és hihetetlen kupleráj árulkodik róla, hogy már MEGINT eljött az ideje, hogy egymást boldogítsuk. No persze, arról szó sem lehet, hogy a leveskéből nektek is csurranjon-cseppenjen valami, mert ez túl finom ahhoz, hogy bárkivel is megosszam. Rengeteg tészta, meg répa, meg hú, komolyan mondom, alig tudok a billentyűzetre koncentrálni. De mielőtt teljesen átmegyek főzési tanácsadó rovatba, inkább beleharapok az e havi témába, mely a legjobb kooperatív játékok közül szemezget.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

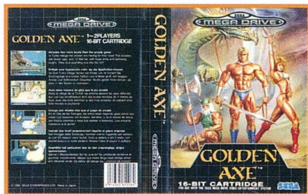
Legjobb co-operative játékok 1.

Diablo. Óóóó igeeen! A bekezdés első két sora véletlenül sem az Unreal Tournament magyarítás félerotikus női 1-es hangjának idézete, hanem a publikum rerekciója... erakc... mindegy, szóval így reagál mindenki, ha a Diablo multiplayer részéről van szó. Számtalan óra marhulás van benne mind az én részemről (sajnos a második részben már vesztett a varázsából, online például egyszer sem játszottam, no és persze ami időközben arcul csapott, az az volt, hogy a Blizzard milyen szemérmetlenül ellopta a játék fő elemeinek alapötletét egy ingyenes, izometrikus-hentelős játékból... Igen, szerintem kevesen ismeritek, az Angbandról van szó.), mind pedig a barátaim részéről. Volt egy holland társam, vele kétszer végigtoltuk a cuccot majdnem 24 óra folyamatos játék után, azóta sem volt annyira meghatározó online élményem (egyben történt játék), csak a Freelancerezésem tavaly januárban, ami... amiről még olvastok úgyis. A lényeg az, hogy ma visszatekintve fogalmam sincs, mi volt annyira nyerő a kooperatív játékban, hiszen ugyanarról szólt, amiről a single mód, csak volt egy társ is a bajban, akire lehetett számítani. Vagy épp cserbenhagyott a legnehezebb pillanatokban, mikor már egy szem town portal sem volt kéznél... A régi szép idők, egyetlen állandó BIND-del, ami a : "RES ME!" volt... :)



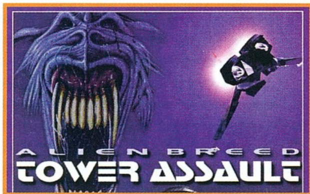


Golden Axe. Nem azért említem a két játéktermi klasszikus portját PC-re (az utóbbit csak SNES emulátoron át lehetett tolni), mert azt próbálom sugallni, hogy bármi közük lenne egymáshoz (lévén közük sincs egymáshoz, csupán egy stílust képviselnek, a 2D-mászkálós-fröcsögőst), csupán azt, hogy mindkettő egy sikeres játéksorozat egy-egy darabja, melyekkel főként ugyan játéktermekben ismerkedhettek a ma 24+ korosztályú lánykák és fiúkák. Szerencsére PC-n is felejthetetlen csépelést tudhatott magáénak a kilencvenes évek eleji nyomulás, bár emlékszem, hogy a Golden Axe-ban mindig azon ment a vita, hogy melyikünk legyen a törpével, mivel annak egy egyszerű játékdizájnbeli hiba folytán 25%-kal messzebbre ért a karaktermodell méretes fejszéje miatt a sebzéstávolsága. Őszintén szólva senki mással nem tudtam végigjátszani a játékot, csak Giliusszal (a törpike), hiába az impozáns speckó varázslathegyek, a gumibogyószörpös flaska felhörpintése után mégiscsak törpuram villámai voltak azok, melyek a legközelebb álltak a szívemhez. Ma már furcsállom, hogy nem Tyris Flare-t az amazont választottam, de hát fiatal korában az ember esendő ugye, és az erősebbet választja, nem a szebbet. A Final Fight esetében még több billentyűzetem bánja a rabul ejtő játékmenetet, sőt, egyszer majdnem össze is verekedtem a monitorommal, mikor a barátommal tolva, közel Metro City polgármestere lányának kiszabadításához, egy galamb úgy gondolta, hogy offba helyezi az egész ház áramellátását. (Rossz helyre szállt szerencsétlen pára... kb. annyi is maradt belőle.) Se save game, se semmi, kezdhettük elölről ismét. A nagy szó az örök élet nélküli haladás volt a dologban, ráadásul akkora makter volt, hogy halál nélkül lenyomtuk az ötödik főbosszt, hogy hú. Többször nem is sikerült :) Kár, hogy a verekedős,



oldalscrollozós játékoknak leáldozott, és nem fejlesztenek hasonlókat, amit meg igen, az annyira gagyi, hogy még egy uninstallt sem ér meg...

Tower Assault. A Team 17 anno még nem a Worms sorozat sikeréből próbált csak megélni, hanem nagyszerű sorozatuk, az Alien Breed fejlesztéséből is. Amigán indult, majd PC-n fejezte be a pályafutását az egész mizéria, az Alien Breed 3D (Doom klón akaródzott lenni szegénykém) már irtó gyengus volt, így nem erőltették tovább a dolgot, meg úgyis megérkeztek a kukackák. A Tower Assault alapkoncepciója a már bevált, Chaos Engine-féle felülnézetes, lövöldözős (ami szintén szerepelni fog még egy későbbi cikkben) szaladgálás, ahol könyékig érkeznek mindig minden oldalról az alienek. Sztori is volt, az Aliens (Bolygó neve halál) féle koppintás bőven megállta a helyét, és elég is volt ahhoz, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy valóban egyedül vannak egy idegenektől hemzsegő bolygón. Hihetetlen hangulatú játék volt, még ma is előszedem néhanapján, szerintem sokan tesztek így. Ha jól tudom, a program már abadonware, ha PC-n nem is, akkor az Alien Breedeket biztos sikerül futásra bírnotok Amiga emulátoron keresztül. Megér egy próbát, higgyétek el. Állandó para a lőszer miatt (vásárolni kell, pénzt meg nem lelni minden bokorban (nincsenek is bokrok), csak kőkemény izzadság árán lehet jól elzárt és szörcsögőktől hemzsegő szobákban lelni), a csapdák kikerülése, egymás fedezése, szóval a játék teljesen zsír. Folytonos üvöltözés, hogy merre kellene visszahátrálni, miért a másik vette fel az ezres kreditet (ha a játék nem osztott kredittel zajlott, akkor mindenki magának gyűjtött, ami igen hamar konfliktust eredményezett) és így tovább. Felejthetetlen percek mindössze 5 MB méretben. A zenék és a kicsiny, de hatásos digitalizált szövegek (SMARTCARD MESSAGE FOLOWS, vagy az őrjítő NASH IS DEAD... YOU'RE ON YOUR OWN... ahh... könnycseppek :)) mind hozzájárultak a felhőtlen szórakozáshoz.



Doom sorozat. Ha volt idegesítőbb dolog, mint azt látni, hogy a szobaajtó megtörte a jó kis fekete BNC kábelt, mikor becsukta valaki, akkor az az volt, mikor nem sikerült összelőni a jó öreg NE2000 kompatibilis hálókártyákat egy alapos Doom partihoz. Néhány gép és pár elvetemült arc már elegendő volt ahhoz, hogy ne csak Deathmatch-eljünk egyfolytában egy olyan játékban, melyet a hangjai miatt az összes szülő a háta közepére kívánt. Beizzítottuk sokszor a kooperatív módot is, sőt, ismertem olyan versenyt, ahol komoly díjazásokért kellett kétszemélyes módban minél hamarabb lenyomni annyi pályát, amennyit a versenyzők csak bírtak, természetesen nightmare fokozatban. Azt hiszem, a Doomot nem kell bemutatnom senkinek, a többjátékos mód feltalálója tulajdonképpen az id Software terméke, amelyik rögtön két legyet is ütött egy csapásra, mert nem csak a Face to Face küzdelmeket erősítette, hanem a vállvetve tolt harcot is. Mindkettő méltán lett sikeres, azóta talán a Halo hozott FPS-ben akkora Multiplayer élménybeli változást (persze az Unreal Tournamentet nem említem, mert az a non plusz ultra...), amelyik érdemes lenne arra, hogy behatóbban megemlékezzünk róla. Az internet terjedése és a házi barkács lanok sűrűsödése megállíthatatlanul formálják a jövőképet, ahol sok ezer játékos nyomul szinte éjjel-nappal akár nemzetközivé váló versenyeken is. (A World Cyber Games, amelyről a Multishot rovaton belül Lucas tesótól már olvashattatok többször, ennek az előszele.) Ha lenne játék, melyet meg kellene neveznie a történelem nagyjainak a többjátékos élvezetek feltalálójaként, biztosra veszem, hogy kétségkívül a Doom lenne az.



Freelancer. A Freelancer már a sokrétűbb és fejlettebb játékdizájn terméke, mélyebb lehetőségekkel és nagyobb univerzummal, mint eddig bármilyen űrhajós-kereskedős-lövöldözős játék. Az Elite univerzuma ugyan sokszorosa a Freelancerének, de azt nem lehetett több játékossal párhuzamosan felfedezni. Mikor megjelent, szemem vörössé vált, kialvatlan lettem, óriási darab szőrszálak álltak ki a testem különböző részeiről, bűzlöttem, mint a vasúti klozet, és egyetlenegy dolog járt a fejemben, az, hogy hogyan a fenébe lehetne minél hamarabb elszabadulni a melóból, és hazajutni, visszakapcsolódni kedvenc Freelancer szerveremre, a Nitemare's Domainre. A Diablo fejezetben már említettem, hogy a Freelancer komoly mennyiségű időt vett el tőlem a 2003-as év januárjából, de a szerverstatisztikákat elnézve nem csak én kerültem a "kezelésre szorulhat" kategóriába. Slowhand pajtásommal toltam, akivel sokszor együtt, még többször pedig az univerzum nagysága miatt külön utakon járva fejlesztettük fegyverrepertoárunkat, és vásároltuk újabb és újabb hajóinkat. Hihetetlen jó érzés volt Sabre és Titan hajókkal visszamenni (valós időben közel 34 perc repülés után) a kezdőrendszerbe, és széthentelni mindenkit, akit értünk. Gonosz dolog, de könnyesre nevettük magunkat, ahogy a gyenge rendőrségi hajók és a több mint 40 újonnan becsatlakozott játékos a fingilingi hajójával menekült a szélrózsa minden irányába. 27 óra elteltével megtaláltuk a térkép összes ugrópontját és eldugott rendszerét, körülbelül ez volt az a pillanat, amikor a játék elvesztette a varázsát. De az is biztos, hogy ez a több, mint egy nap nyomulás örök emlék marad számunkra és azok számára is, akik együtt kalandoztak velünk.





Halo. Bevallom, sohasem értettem Hunort, hogy mi a szöszt eszik annyira a Halón. Miután megírta az értékelését a PC-s verzióról, és kérdőre vontam, hogy miért érdemelt a játék szerinte közel 90%-ot, szemlesütve közölte, hogy eltelt 2 év az xboxos megjelenés óta, és tudja, hogy a PC-sek mai szemmel nézve átlagos játékot kaptak, de Boxon ő nagyon jól szórakozott vele, éppen ezért kapjam be a fülét, és hagyjam békén, a játék jó. Nem hittem neki, úgyhogy leültem játszani. Nem is volt túl meggyőző, ellenben véletlenül az egyik hétvégi LAN partin benyomtuk a többjátékos részét, és kooperatív módban nekiálltunk a mészárlásnak. Mindjárt megváltozott a lányka fekvése, és azon kaptam magam, hogy értelmet nyernek a fegyverek, a szaladgálás a sztori végre nem unalmas, és különben is remekül lövök a gépágyúval, míg a többiek vezetni próbálnak a göröngyös talajon. El kell ismernem, hogy nem gondoltam volna, hogy a Halo esetében a többjátékos élmény és a szingli hadjárat ég és föld.



Most le kell tennem a billentyűzetet, feltöltenem az egeremet, fürdenem egy nagyot, és mivel szombat este van, lassan begördül a team, és akár akarom, akár nem, felemelik a gépemet, kitépik a netet, és visznek LAN-ozni Nagytarcsára... Addig legyetek jók, olvassatok sokat, a sikeres érettségit tett diákoknak pedig gratulálok. Kellemes nyarat kívánok mindenkinek!

-=Flatline=-



Üdv! Végre beütött az, amit már hónapok óta jósolgatok. Eleredt az MSU modzápora, de nem is akárhogy. Szinte minden versenyző a zárás előtti másfél napban, sőt, többen az utolsó percekben jelentek meg a neten, sokszor még értesítést, letöltési linkeket sem volt idő kirakni a hivatalos honlapokra. Így azt sem tudtuk, merre kapjuk a fejünk, mit részesítsünk előnyben, és mit halasszunk egy hónappal későbbre. (Mi, itt a szerkesztőségben nagyon nem kedveljük az effajta "mindent a végső pillanatra" munkamorált, Mocsyt például már az is kihozza a sodrából, ha hall róla.) Az alant látható megoldás értelmében és az alaposság jegyében a nagyágyúk nagytesztjeit napoltuk el, és helyet biztosítottunk egy kellemes meglepetésnek, egy kellemes nem-meglepetésnek, egy volt reményteli csalódásnak, és egy kötelező érvényű kiegészítésnek. Lássuk, lássuk!

MULTISHOT

Make $omething Unreal Phase 3 zárás I. rész

Heroes of Exion

Verzió: 1.10 • www.niara.hu/exion

Minthogy az UT2004 Onslaught módja elvette a Gamerben több fejlődési fázisában is bemutatott Exion életterét, Varga György rövid töprengés után úgy döntött, a hatalmas népszerűségnek örvendő gyilkosból húz hasznot. Először kipróbálta, mint változik az Onslaught őrült tempójú játékmenete, ha egy körben mindenki csak egyszer rugaszkodhat neki - s lám, a játékosok máris óvatosabbá, taktikusabbá váltak (ha ez hasztalannak bizonyult, akkor meg bosszúsabbá, ami az érem másik, nem veszélytelen oldala). Ezt követte a járművekre való realisztikus fegyverek fölszerelése, az alap tűzerő átformálása (csak a lövedékkel működő típusok maradtak benn valósághűbb hanggal és tűztulajdonságokkal), majd a pályaelemek exionosan rombolhatóvá alakítása - mivel az UT2004 módosított kódjában a motor a gyorsaság érdekében szinte kizárólag a modelleknek





és a járgányoknak hajlandó fizikát számolni, ez nem kevés erőfeszítést és trükközést igényelt -, s máris nagyságrendekkel realisztikusabb élmény fogadhatta a kipróbálókat. A kérdés az, hogy ez az élmény képes-e az eredetihez hasonló minőségű és időtartamú szórakozást biztosítani. Eleinte féltem, hogy azt kell mondanom, nem. Az 1.0-ban egymagában szereplő átalakított Frostbite pálya szinte másodpercre és méterre pontosan ismétlődő meccseket produkált, mivel nem volt minden rombolható, a mozgás részben nehezedett, és a fények szükségszerű kiiktatásával a térképhangulatát is elvesztette. Az 1.10-zel érkező ArcticStronghold azonban már bizonyította az átalakítások életképességét. A szétszóródás elkerülése érdekében (ez egyéletes játék esetében frusztráló jelenség) ebben is egy darabra redukálódott a power node-szám, s a körül az egy körül a pálya közepén álló hídon - már ameddig álló, a hídpillérek darabjaival szinte folyamatosan tele a levegő - félelmetes, az UT-tól teljesen idegen hangulatú tankcsaták képesek kialakulni. (A falon keresztül rontani az ellen bázisára szintén élvezetes móka, azonban itt enyhe rendellenesség tapasztalható, az elpusztítható elemek ugyanis már a járművünk körüli láthatatlan téglalappal érintkezve darabjaikra robbannak.) A csúcs azonban az Aztec. Igen, az Aztec, a Counter-Strike egyik legsikeresebb térképe power node-dal, power core-ral, scorpionnal. Az UT konverzió már korábban is létezett, de a felhasználás ötletének kiválósága ettől mit sem csorbul. A szűkebb, taktikusabb pályakialakítás sokkal jobban illik a Heroes of Exion stílusához, mint a másik kettő hatalmas, nyílt terepei. A játékmenet azt a benyomást kelti, mintha nem is UT, hanem Counter-Strike átalakítással játszanánk, melyet a mozgatható tereptárgyak és a buggyk döbbenetesen feldobnak. Hibák persze itt is találhatók, a botok például nem mernek vezetni. A visszaszámoló hang sincs beállítva még



az egy élet - egy halál rendszerhez és az azonnal elérhető fegyverek által felgyorsított menetekhez, valamint észlelhető pár grafikai hiba is az elpusztítható elemek terén, de ezek apróságok. Az Onslaught népszerűségének köszönhetően a TC biztos fokozott érdeklődésre tarthat számot, ez a fajta átdolgozás remek ötletnek bizonyult, és a közeljövőben csak rohamtempójú gyarapodás várható.

Atlantis: Fight for Earth

Verzió: 1.0 • atlantis.jolt.co.uk

Végre! Már egy éve is vártuk ezt a TC-t. Gyakorlatilag semmi formabontóval nem kecsegtetett, de a képeiből olyan sajátos hangulat áradt, melyre nem lehetett nem kíváncsinak lenni. Elöljáróban: e téren nem okozott csalódást, a játék légköre egészen egyedi, hiába újszerűtlen minden más benne. Az atlantisziak és az emberek (eddig abban a hitben éltem, hogy az atlantisziak is em-



berek voltak, de úgy tűnik, most másról van szó - monda vagy sci-fi, ebben a műfajban egyre megy) harca sima sablon. Az emberek gépfegyverrel, Humvee-vel meg Black Hawkkal védekeznek, az idegenek pedig mindenféle áramvonalas sugárfegyverrel támadnak, és valaki rosszul jár. Online csapatjáték lévén utóbbi eldöntése a mi feladatunk. Ez a taszító alapállás vonzóvá akkor kezd válni, amikor az atlantisziakhoz csatlakozva a fegyverválasztó menübe kerülünk, és szembesülünk vele, milyen szépek is az áramvonalas sugárfegyvereik. A fehér és kék színek szinte a tényleges kézbe fogást követelik. Ugyanitt határozhatjuk meg páncélzatunk mértékét is, mely golyóálló képességünkön túl sebességünket befolyásolja jelentős mértékben. Ha döntöttünk, jöhet a harcmező. Azaz, inkább mező, mező, domb, folyó, szikla, fa, erődítmény... Amolyan skótosan melankolikus hangulat ül a négy elérhető pálya külső terein, és ez egészen magával ragadó. A részletgazdagság egyáltalán nem jellemző, és a térképek tervezése a taktikai lehetőségek oldaláról sem különösen kiemelkedő, de egyszerűen élvezetes rajtuk játszani. Még üresjáratban is szaladnak a percek. A küldetésalapú játékmenet egy térképen általában 3-4 feladat szimultán végrehajtását követeli a klasszikus aszimmetrikus (támad-véd) felállásban, vagyis itt sem esünk hanyatt az újdonságoktól. De amit kapunk, tisztességes munka, és megvan benne a szükséges plusz. Az, amiért egy modot érdemes kipróbálni.

Frag.Ops

Verzió: 1.36 • www.frag-ops.com

A helyi nagyreményű CS-utánzat UT2004-es verziója nem sokban tér el elődjétől, és mivel azt sem pumpálták tele tartalommal, ez baj. A zsoldosok és a különleges erők közt egyelőre hat pályán folyhat a küzdelem, melyek, ha grafikailag meg is állják a helyüket (megjegyzendő, kizárólag a nagyfelbontású textúráknak köszönhetően), helyszínválasztásuk fantáziátlan, környezetük egyhangú, felépítésük egyszerű, kiegyensúlyozatlan, igazi taktikázásra nagyon kevés helyen adnak lehetőséget, a harc csomópontjai szinte mindig ugyanott alakulnak ki, emellett a teljesítendő küldetések is egyrétűek, és képtelenek a legcsekélyebb leleményt is felmutatni. Ezekből már elkerülhetetlenül következik, hogy a játékélmény - alapjaiban (tűzharc-modell, beállítási rendszer) hiába van rendben - borzasztó hamar vonzerejét veszti. De ha nem vesztené, a szerverek két kezünkön megszámolható mennyisége és a botok érdemi játékra alkalmatlan programozása akkor is kedvünket szegné. A HUD lecsökkenthetetlen mérete miatt riasztó, a pénzrendszer, melyből fegyvereinket vehetjük, logikátlanul kezelt, és a választék is épphogy elégséges. A stukkerek hangja, kidolgozása megállja a helyét, de mindegyikből hiányzik az a finomhangolás, amitől kedvenccé válhatna. A karaktermodellek talán még a legjobban sikerült elemei a modnak, különösen az infraszemüveges elit egységek - de az 1:1 Half-Life koppintás miatt ez sem igazi érdem. Hiányoznak azok az apróságok, melyeknek a CS-ben idő és erőforrás teljében volt lehetőségük kifejlődni. Hiányzik a kalibráció, a játékmenet elvárt olajozottsága. A TC érezhetően amatőr, és bár halovány esély a legutóbbi újításokat látva mutatkozik ennek megváltozására, a Counter-Strike árnyékában felesleges kullogni - a kitöréshez eredetiségre van szükség.

Community Bonus Pack 2

unreal.hcgamer.hu

A CBP, a kivételes minőségű rajongói munkák egy csomagba fogott, tökéletesre csiszolt kiadása az egyik legdicséretesebb kezdeményezés a multiplayer-fps világban. Az UT2003-as verzió helyenként még küszködött bugokkal, inkompatibilitási gondokkal, ám tartalmának java működőképes és sikeres volt. A közönség egyként bólintott az ötletre, és némi Epic hátszéllel már most, alig két hónappal az UT2004 megjelenése után itt az





új, döbbenetes pályákkal, modellekkel, ötletekkel telepakolt verzió, mely két részletben, teljesen hibamentesen érkezett, mintegy a Make $omething Unreal fordulózárásának egyedi gálaműsoraként. Modellekből van a legkevesebb és ezek a legjellegtelenebbek, szót vesztegetni rájuk nem érdemes, ellentétben a közel 800 megányi, számra 41 pályával. Mindegyikük egyéniség, egyedülálló látványvilággal és hangulattal rendelkezik, mely hangulatok gyakran a multiplayer fps-ek őseiben jelen lévő, ám már régóta elveszett érzéseket idéznek. A helyszínekről lerí, hogy pontosan elgondolt koncepció alapján készültek, az eredeti ötletekre tökéletes érzékkel válogatott színek és textúrák épülnek.

A technikai és a környezeti megoldások terén a rajongói munkáktól megszokott virtuozitás most is szembeszökő, ám a CBP logo szigorú minőségellenőrzésének köszönhetően játékmenetbeli fogyatékosságoknak, bugoknak, vagy az amatőr munkákra jellemző félmegoldásoknak nyomát sem látni. A térképek igazolói a modközösség-teremtésébe fektetett munka reményeinek, kibontakozási lehetőségek igazi zseniknek - sokukat pár év múlva kétségtelenül viszontlátjuk valahol, valamelyik credit listában. A második CBP az elsőn is túlmutat játszhatóságával - nemhogy utoléri, hanem sok összehasonlítási esetben felül is múlja a gyári pályákat.

A csomag harmadik elemét a két mókás mutátor adja, melyek egyikével a tárgyak (életkitöltők, sebzésduplázók stb.) is a fizikai motor számításainak alanyává, odébb lőhetővé válnak, a másik pedig azt teszi lehetővé, hogy a link gunnal megnöveljük pókaknáink méretét kész hadsereget terelve magunk körül. Apró habfodrok a tekintélyes torta tetején - a Community Bonus Pack ugyanolyan kötelező, alapvető része kell, hogy legyen az UT2004-nek, mint az, amelyiket az Epic három hónapja a boltok polcaira tett.

A következő rész tartalmából. Nehéz havi két oldalban friss képet adni a modvilágról, a nyár legjelentősebb eseménye benne azonban vitathatatlanul az MSU zárás, helyet kell szorítanunk neki. A kritikára érdemes anyagoknak csak a töredékét sikerült most bepréselni - remélhetőleg senki nem talál abban kivetnivalót, ha következő alkalommal a Red Orchestra és a Troopers modgigászok új generációiról készült megamustrával térünk vissza. Addig is... szükséges megint azt kiabálnom, hogy a nyár nem a modokról szól? (Persze, hogy nem.) Élményben gazdag júliust!

Lucas Z

Sziasztok! Minden korszaknak megvannak a hősei. Ez a PC demózás kezdetén is így volt, amikor a kilencvenes évek elején az addig egyeduralkodónak számító AMIGA a scene és a demózás virágkorát élte. Ma, ha azt a nevet halljuk, hogy Samuli Syvahuoko, először semmi nem ugrik be, majd a veteránabb játékosok kicsit hümmögve, de visszakérdeznének, hogy nem a Future Crew demócsapat egyik tagjáról van-e szó. Igen, bizony, hogy róla. A finn illetőségű GORE becenévre hallgató fiatal nem mindennapi karriert futott be, amely a mai napig tart virágzik kisebb-nagyobb hullámvölgyek után.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

GORE

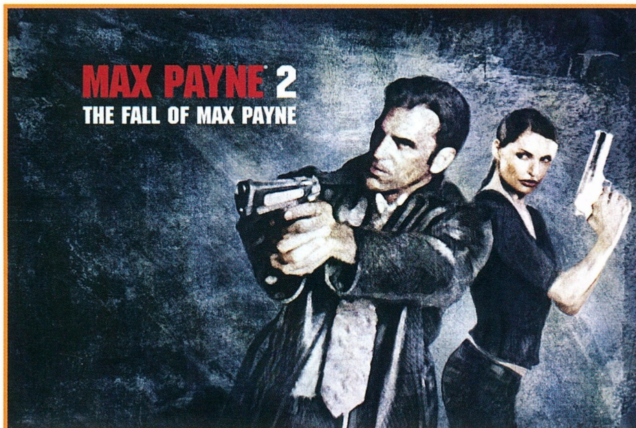


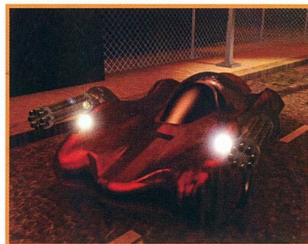
Future Crew. Ő is hasonlóképpen kezdte, mint sokunk, C64-en játszogatott, bár nála ez a tevékenység nem tartott hosszú ideig, érdeklődésből átnyergelt PC-re, vett egy ma már hihetetlen lassúnak számító modemet (akkoriban egy-egy egység körülbelül 0,2 K sebességre volt képes a ma átlagosnak mondható 80-90K sebességhez képest), és rögtön elkezdett BBS-eket hívogatni. A BBS-ek helyettesítették az internetet (akkor még nem volt annyira elterjedve, mint ma, úgyhogy a Bulletin Board System vitte a pálmát). Az egyik BBS-en akadt rá a Future Crew "csapat" által elkövetett Yo! nevű text alapú intróra. Első reakciója az volt, hogy kizárt, hogy a PC képes lenne ezt kiszámolni, nincs hozzá megfelelő ereje. Annyira megtetszett neki a FC munkája, akik addig még csak 2 emberből álltak (Purple Motionből, a zeneszerzőből és PSI-ből, a kóderből), hogy megkérte őket, hadd csatlakozhasson hozzájuk. Eredetileg grafikai munkákat végzett nekik, de a későbbiekben rájött, hogy sokkal lassabb grafikus, mintsem kellene lennie, ha valóban ezen a területen akar dolgozni, úgyhogy hamar rájött, hogy a szervezés és a kapcsolattartás sokkal erősebb oldala. Nem is akárhogy: Skaven, Trug, Pixel, Wildfire, Marvel, mind GORE miatt csatlakoztak a FC-hez. Ez a pár név hihetetlen emlékeket pendíthet meg sokatokban, elsősorban Skaven és Purple Motion a nagyszerű zenéik miatt. 1992-ben a csapat mérföldkőhöz ért, megjelentették az UNREAL nevezetű demójukat, amelynek semmi köze nem volt a későbbi nagysikerű játékhoz (persze, hogy nem, hiszen 5 év különbség volt köztük :)), mégis akkora port kavart, hogy megtörtént a srácok első kapcsolata a játékiparral. Az elkerülhetetlen végzet, amenynyiben valaki tehetséges programozó vagy grafikus. Az Epic Megagames kereste meg GORE-t, és ajánlotta fel neki, hogy a saját szórakozásra fejlesztett két darab, már hegesztés alatt álló FC játékot fejlesszék tovább az Epic égisze alatt. Általános dolog volt abban az időben, hogy az emberek, akik a scene körül mozogtak, mindent ingyen szerettek csinálni, így a FC gyakorlatilag elküldte a francba az ajánlatot, de abba belementek, hogy a koncepciójukat használhassák. Így született meg az Epic Pinball és a Jazz Jackrabbit, mind a kettő átütő siker volt. Pixel nem tudott ellenállni a kísértésnek, és úgy döntött, hogy ő átköltözik Amerikába a zsíros fizetési csekk okozta sokkhatás következtében, úgyhogy ő elhagyta a FC-t. A csapat összességében 3 darab fizetett projektet vállalt csak történelmük során, az egyik egy alapból bebukott Creative 3d egér prezentációjának anyaga, a második a Strategic Simulations Incnek gyártott slideshow, a harmadik pedig a The Walter Group Press által nyomott demózástörténelem könyvekhez tartozó anyag.

Remedy Entertainment. Az Assembly 92-94 szervezésének feladatai magával hozták a rengeteg kapcsolatot, ami a tehetségesebbnél már csak önfejűbb scene tagokkal tartott baráti viszonyt jelentette. Miután GORE leérettségizett, el kellett döntenie, hogy tovább akar-e tanulni, vagy szeretett területén valamilyen munkát próbál-e szerezni. Nem habozott sokat, úgy döntött, hogy megalapítja a Remedy Entertainmentet, mely az első olyan név talán a cikkben, mely egyértelműen kapcsolatba hozható egy-egy játékkal. Saját maga válogatta ki azt a 4 személyt (50 jelentkezőből), akik első körben a Remedy gerincét képezték. Mind a scene által "kitermelt" arcok voltak. Első termékük a Death Rally nevű felülnézetű autós-lövöldözős gáma volt, én is toltam anno sokat, lévén shareware és teljes változat is létezett belőle. Sajnos a shareware változat nem volt akkora siker, mint például a szintén shareware-ként milliós eladással rendelkező DukeNukem3d volt. Ennek ellenére eladtak belőle 120 ezret, és megérezték, hogy a megélhetésük könnyen lehet, hogy a játékiparban keresendő.

1996-ban kezdték meg (a Final Reality hardware-sebességmérő szoftverben már voltak rá utalások, hiszen a 3Dmark sorozat is a Remedyhez vezethető vissza, a hivatalos sorrend a Futuremark 1997-es







megalakulása után a Final Reality-3DMark-98-99-2000-2001-2003 eddig) a Dark Justice kódolását, ami gyakorlatilag a Max Payne volt. A játék készítése elsősorban azért tartott hosszabb ideig, mint GORE tervezte volna, mert a MAX-FX motor kóderei képtelenek voltak hosszú ideig együtt dolgozni, lévén a scene mentalitása mindig is az volt, hogy egy ember csináljon mindent, hiszen úgy mindent átlát, és biztos olyan lesz a végtermék, mint amilyennek elképzelte. Az, hogy mással együtt dolgozzon bárki, annak lett volna az elismerése, hogy bizony a másik félnek is lehetnek hasznos kódsorai, ami nem volt túl jó érzés, mégis már elkerülhetetlen volt ilyen méretű projektek esetében. GORE szerepe a kiadójukkal történő tárgyalásokban (Apogee/3DRealms) hihetetlenül fontos volt, ő érte el, hogy 3 millió dolláros keretet kapjanak (ami éppen elég volt a Max Payne fejlesztésére), de '98 karácsonyára már meg akarták jelentetni a programot, ami nem sikerült, csak 2001-ben, de akkor a nyár legnagyobb ütése volt, összesen 1,3 milliót adtak el belőle.

Konfliktusok. Minden cégen belül elkezdődnek egy idő után a fúrások és a nézeteltérések, főleg, ha jól működik, és nyereséget termel. GORE feladatai és befolyása is egyre csökkent azok után, hogy volt fix kiadójuk, és az tulajdonképpen elintézett minden olyan dolgot, amit addig neki kellett csinálnia. A projektek felügyelése és a kiadóval tartott kapcsolat nehézségein kívül más nem igazán hárult rá. Okosan ráeszmélt, hogy a Remedy nem bír el 5 projektet (amelyek még a Max Payne megjelenése előtt futottak), úgyhogy megegyezéssel leállított 4-et, és a cég csak a fővonalra, a Max Payne-re koncentrált. Mi már tudjuk, hogy ez jó lépés volt, ellenben a cégvezetőség nyakkendősebb tagjai, akik semmit sem értenek (általában ez a helyzet) a játékfejlesztéshez, morcosabbá váltak. Legnagyobb harcát akkor vesztette, amikor be kellett vonulnia katonának. Finnországban alkotmányi kötelessége mindenkinek letölteni a sorkatonai szolgálatait, így akármennyire sikerült elodáznia a kérdést, 26 évesen már kénytelen volt bevonulni. Távolmaradása alatt szépen kifúrták a helyéről, és elvesztett minden olyan kontrollt, amelyet addig magáénak tudhatott. 2000 januárjában állt a bakák közé, amikor is a Max Payne projekt managere ultimátum elé állította a többi részvénytulajt, mondván vagy ő megy el a projekt befejezése előtt, vagy GORE-t rúgják ki visszaérkezésekor. Meg is történt, ez nyilvánvalóan óriási sebet ejtett Samuli becsületén, aki ennek ellenére (lévén többségi tulajdonos a Remedyben) a mai napig próbálja terelgetni a dolgokat a neki tetsző irányba, több-kevesebb sikerrel...

A Remedy után...

Amikor 2000 végén meglátogatta a korábban általa szervezett Assembly scene partyt, ismerősei és barátai, akik félistenként kezelték sikeres Future Crew múltja és a Remedy alapítása miatt, a következő reakcióval fogadták bejelentését, hogy nem dolgozik már a cégénél: Mi a csöcs? DE HÁT TE VAGY A REMEDY, NEM ŐK!

Szomorú, de így van. Búsulni azonban nem kell, GORE visszatért oda, ahonnan indult, és máris rengeteg fiatal jelezte, hogy szívesen csatlakozna hozzá, amennyiben továbbra is szeretne a játékiparban maradni, esetlegesen másik vállalat logója alatt. Nem kellett hosszú idő, GORE-nak csak át kellett gondolnia, hogy miről szól a demoscene... irtó gyors kódokról, melyek kihozzák a maximumot a véges erőforrással rendelkező gépekből. Ezért döntött úgy, hogy megalapítja a Fathammert 2000 októberében. Mobiltelefonokra terveztek játékokat, ahol nincs lehetőség mindig nagyobb és nagyobb teljesítményű processzorok behelyezésére, hanem adott erőforrásból kell gazdálkodni. Amikor befektetőt keresett ötletéhez, meglepetten tapasztalta, hogy a 3 legnagyobb finn lehetőség nemhogy örömmel fogadta látogatását, hanem szinte egyenesen könyörögtek neki, hogy őket válassza. Jelenleg 26 emberrel dolgozik a Fathammernél azért, hogy 3D játékokat készítsenek újgenerációs mobiltelefonokra. Akár hiszitek, akár nem, óriási üzlet van a dologban. Több zeneszerző is nyilatkozott már úgy, hogy potom összegű csengőhang-letöltésből többet keresett, mint teljes CD-n kiadott albumaival... Mi lehet akkor egy teljes játék esetén...? :) Európában jelenleg a Fathammer a 10 legígéretesebben fejlődő IT cég között szerepel, természetesen sziklaszilárdan a 29 éves GORE vezetésével és elnökletével.

A gyökerek ápolása. GORE sokszor hangoztatja, hogy a scene törődést kíván, lévén onnan kerülnek ki, az neveli ki azokat az embereket, akik a későbbiekben kimeríthetetlen potenciállal rendelkező munkaerővé válnak. A 2001-es Assemblyn saját erőből játékfejlesztői szemináriumot szervezett, ahova meghívta a Bitboyst, Tim Sweeney-t, az NVIDIA-t stb. Erőfeszítései és szeretete egy olyan korszak iránt, mely a kezdő lökéseket adta a PC-s játékiparnak, és ami a befektetett energia folytán kiszorította a sokkal nagyobb teret magáénak tudó AMIGA demózást a köztudatból, felbecsülhetetlenek. Újabb ötletei között szerepel a játék OSCAR-ok létrehozása, ahol a filmekéhez hasonlóan egy-egy éves nagyobb összejövetel alkalmával, gála kíséretében osztanának díjakat a programozóknak, designereknek és mindenkinek, aki sikeres munkát végzett az adott évben egy-egy kiemelkedően sikeres játékprojektben. "Álmokra mindenkinek szüksége van, ha épp veszélyezteti a megélhetést, akkor is..." vallja Samuli Syvahuoko.

Remélem, piciny cikkem tartalmazott információt sokatok számára, esetleg olyat is, melyet nem hallotok minden lánytól a sarkon. Készüljetek a nyárra, játsszatok sokat, de napozzatok is sokat, hogy a fontosabb teendőket ne is említsem, mint a pancsizás és az iskola fáradalmainak méltó kipihenése. Osszatok sok fejlövést neten, és igyatok sok szörpit, szokás szerint.

-=Flatline=-





Mindig jókat mosolygok magamban, mikor egy társaságban arra kerül sor, hogy DJ-zéssel is foglalkozom, méghozzá bakelit lemezekkel, és erre minden egyes alkalommal jön a kérdés: "Gyártanak még valahol bakelit lemezeket??" (na jó, itt álljunk meg egy pillanatra: bakelit lemezeket tényleg nem gyártanak már vagy száz éve, ezeket a fekete lemezeket vinylből készítik, de az egyszerűség kedvéért maradjunk a bakelitnél), amire a válasz: persze, hogy gyártanak, majdnem 100-szor annyi bakelit jelenik megy egy évben, mint amennyi cd. A DJ-k, mármint a komoly DJ-k ugyanis kizárólag ezeket a lemezeket használják, hiszen amellett, hogy sokkal jobban szólnak, mint a digitális technikák, még sokkal könnyebb használni is őket - és persze nincs olyan CD, amelyikkel lehetne például scratchelni.

FINAL SCRATCH

A digitális lemezlovas

A multimédiás PC-k és az mp3 elterjedésével az elmúlt 10 év alatt egyre több olyan szoftver jelent meg a piacon, amelynek a segítségével a felhasználók egy pár órára otthon maguk is lemezlovasokká válhattak, és néhány egérkattintással megalkothatták saját mix CD-jüket. Természetesen az ilyen mixek minőségben és összetettségben, vagy ha úgy jobban tetszik, bonyolultságban messze elmaradnak a lemezekkel felvett szettektől, mégis már akkor látszott, hogy előbb-utóbb komolyan kell venni a digitális technikát is. Egyszer aztán, hol volt, hol nem volt, élt egy DJ valahol a nagy Amerikában, aki megunta a nehéz lemeztáska cipelését, de mégiscsak cikinek érezte, ha laptoppal menne fellépésre, ezért összefogott egy mérnök haverjával, és megalkották a Final Scratch-et. Hogy mi is a Final Scratch? Sokak szerint a legjobb dolog a szeletelt kenyér feltalálása óta, mások szerint azonban csak újabb játékszer, amelyet nem érdemes komolyan venni. Igazából a Final Scratch nem más, mint az analóg bakelit lemezek összeházasítása a digitális technikával. Képzeljünk el két lemezjátszót, amelyeken speciális lemezek vannak. Ez a két lemezjátszó össze van kötve egy kis ezüst kör alakú izével, amely leginkább egy discmanre hasonlít. Ez a valami a Final Scratch hardver interfész. Ide csatlakozik a laptop, amelyen a vezérlő szoftver fut, illetve egy közönséges DJ keverő. És most jön a csoda: a laptopon kiválasztunk két mp3 fájlt, majd a külön erre a célra gyártott lemezekkel, illetve a lemezjátszókkal úgy gyorsítjuk-lassítjuk, sőt megfogjuk, és újra elindítjuk őket, mintha közönséges bakelit lemezt használnánk. Az eddigi nehézkes digitális technika most olyan könnyedén használható, mint a jó öreg analóg lemez, sőt a hírek szerint még scratch-elni is lehet az mp3, wav, aiff vagy CD audio fájlokkal!



A Final Scratch hatalmas siker lett, és a kis garázscéget hamarosan megvásárolta az egyik legnagyobb DJ-eszköz gyártó cég, a Stanton. A kezdetben csak Linux alatt futó szoftvert már Windowsra és MacOS-re is átírták, és az évek során szinte minden létező díjat megnyert a lemezlovas kiállításokon és a hardveres bemutatókon.

A reklámszövegek szerint olyan híres DJ-k használják, mint Paul van Dyk, Chris Liebling, Josh Wink, a háromszoros DMC győztes DJ Craze (akit érdekes módon pont a Stanton szponzorál már évek óta) és a Final Scratch-et Magyarországon is bemutató Ritchie Hawtin.

Első olvasásra ez mind szép és jó, de egyet azért ne felejtsünk el: az itt felsorolt lemezlovasok csak kiegészítésként használják a Final Scratch-et, hiszen arra a célra kitűnően megfelel, hogy a saját számaikat nem kell minden délután bakelitre "vágatniuk", elég, ha felrakják mp3-ban a laptopjukra, és este már játszhatják is a kedvenc klubjukban.

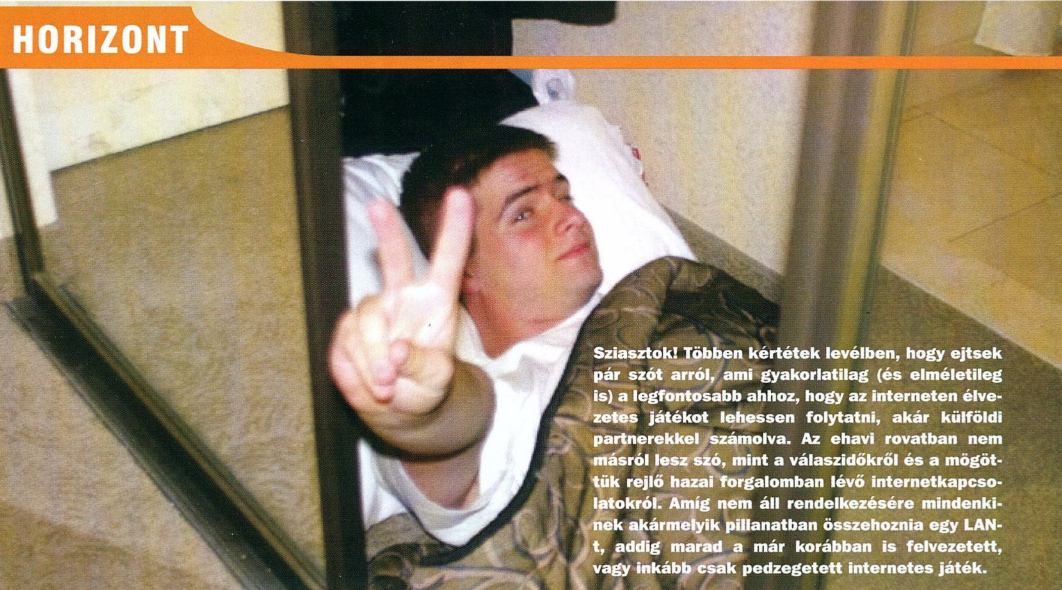
A Final Scratch tökéletes átmenetet jelent a digitális és az analóg technika között a kezdő DJ-k és a zenészek számára. Hosszú távon olcsóbb, mint a rengeteg bakelit lemez (egy darab, két számos lemez ára 2500 Ft, a Final Scratch 699 euro, ami kb. 170 000 Ft), és sokkal jobb eredményeket lehet vele elérni, mint a szoftveres megoldással. Sajnos azonban, amíg a digitális hangzás, és itt főleg az mp3-ra gondolok, minőségben messze elmarad a régi, jó bakelitektől, addig a kis ezüst korong csak mint érdekesség szerepelhet a DJ pultban.

Linkajánló

www.finalscratch.com

breakdown.agria.hu

neuro (urban breakdown)



Sziasztok! Többen kértétek levélben, hogy ejtsek pár szót arról, ami gyakorlatilag (és elméletileg is) a legfontosabb ahhoz, hogy az interneten élvezetes játékot lehessen folytatni, akár külföldi partnerekkel számolva. Az ehavi rovatban nem másról lesz szó, mint a válaszidőkről és a mögöttük rejlő hazai forgalomban lévő internetkapcsolatokról. Amíg nem áll rendelkezésére mindenkinek akármelyik pillanatban összehoznia egy LAN-t, addig marad a már korábban is felvezetett, vagy inkább csak pedzegetett internetes játék.

KÖZÖS ÜLÉS

Kapcsolatok viharában

Hosszú időn át az online játék nem jelentett sokkal többet, mint egy ősdi 14.4-es modemmel felcsörgetni a haverodat, aki már várta a hívásod, és máris nyomhattátok is ketten a párharcotokat. Igen ám, de rövid idő elteltével (no, és az internet rohamos terjedésével) az elvárások száma megnőtt, így olyan játékok is a piacra kerültek, amelyek nem csupán a face to face küzdelmekről, hanem a csapatjátékról is szóltak. Sajnos nagyon sokan azt hiszik, ha már van internet-előfizetésük, akkor ugyanolyan minőségben élvezhetik az online játékok menetét, mint a szintén ugyanarra a szerverre kapcsolódó ismeretlen (vagy ismert) barátai, vagy még rosszabb esetben úgy, ahogy azt a játék készítői elképzelték. Ez korántsem igaz, az infrastruktúra is, mely a gép mögött van, nagyban befolyásolja az élvezhetőséget. Nem véletlenül írják ki újabban a kimondottan többjátékos módra tervezett játékok elejére nagy betűkkel, hogy „Game Experience May Change During Online Play", azaz a játékélmény változhat az online nyomulás esetében. A régi szép (?) időknek vége, mikor sima modemmel élvezkedtünk a 150 ms-os válaszidőkre (ami egy másodperc kicsit több mint egy tizedét jelenti), amelyek már szinte csodával határos sebességnek számítottak a magyar szerverek és a kliensek között. Az ISDN elterjedésével itthon, körülbelül 5 évvel ezelőtt, új távlatok nyíltak azok számára, akiknek elege volt abból, hogy hiába nyomják meg jókor és jó helyen a gombot, a lövedékük az istennek sem csapódik be az ellenbe, csak megkésve. Az ISDN a mai napig elfogadott és használt online játék kapcsolat, persze az ADSL miatt egyre többen gondolják úgy, hogy az ISDN ugyan magasabb szintű technológia, mégis inkább a korlátlan letöltést és a fix havi költséget választják, telefonszámla nélkül. Az ISDN és az ADSL közti válaszidő-különbségek ugyanarra a szerverre, ugyanavval az internetszolgáltatóval körülbelül -5 -7 millisecundumot jelentenek az ADSL javára, ami sokak számára már önmagában elég indok a váltásra.

A játékosok számára ez a két alternatíva van, a kábeles net és a szatellit kapcsolaton át érkező adatok két különböző ok miatt nem alkalmasak a felhőtlen játékra. Az első az, hogy a kábeles net FAIR USE POLICY-ja nagyban befolyásolja, hogy az adatcsomagocskák épp milyen sebességgel érkeznek vissza (és távoznak) a gépünkről. Ha sokan nézik a Való Villa főzőműsor hetedik epizódjának beszavazó, mellmutogató versenyét, biztos, hogy nem fogjátok tudni stabil, változatlan szinten tartani az itthon jónak számító 30-50 közti pinget. A műholdas net pedig nagyszerű a letöltési sebessége miatt, de a visszafele kommunikáció olyan bitang lassú és nehézkes, hogy nincs ember, aki azzal próbálna játszani. A külföldi játék kissé másabb tészta, hiszen Magyarországon belül maradva akármelyik szolgáltatóval élve, nagyjából ugyanolyan 5 ms közötti eltérések közt mozgó „pinggel" játszhatunk. Drasztikusan változik a helyzet tehát, ha külföldön, teszem azt, a magyar játékosok számára leginkább látogatott német szervereken történő vérontásról beszélek. Nagy szerencsénk, hogy a Matáv és a Deutsche Telekom között óriási cső van, így szinte közvetlenül, 15 ms beáldozásával, már német területen mozognak az adataink, melyek épp a célszervert keresik. Szándékosan nem nevezem meg a 3 legnagyobb magyar internetszolgáltatót, de nincs is értelme, hiszen a tapasztalataim alapján (mindhármuknál van előfizetésem) a német területen, sőt, továbbmegyek: egész Európára vonatkozóan mindenhova más és más úton érdemes eljutni (csomagszinten), így még akár országon belül is más és más itthoni szolgáltatóval érdemes csatlakozni. (Körülbelül 60-90 ms között mozog a dolog kintre.) Több embert ismerek, akik cserélgetik a lejátszott meccseiktől függően az ADSL belépési kódjukat, aminek az a legnagyobb előnye, hogy mindig jó válaszidőkkel tudnak játszani. Ez minden pénzt megér, főleg a komolyabb játékosoknak. Az ADSL technológia meg lehetővé teszi (amit persze csak halkan és félmondatban jegyzek meg...), hogy bárhonnan, bárki használhassa a másik azonosítóját, lévén az adatok ugyanoda futnak be első körben, csak utána dől el, hogy melyik szolgáltatóhoz kerülnek, a további route-olás céljából. Legközelebb folytatjuk, ezúttal kicsit sebtiben vágtunk bele a közepébe, remélem, érthető volt, de enynyit muszáj volt most írnom, hogy képben legyenek azok, akiket pont érdekelt a téma. Kérdésed van? Bátran használd továbbra is a levélküldés gombot, már úgyis rájöttem, hogy esélytelen vagyok megmenekülni a válaszadás elől... (Majd megkérdem Lilyt, hogy lehet sok levelet törölni úgy, hogy a feladója nem veszi észre, hogy nem kapott választ...)

-=Flatline=-

MOZI

HOLTAK HAJNALA

Eredeti cím: Dawn of the Dead **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm **Mozibemutató:** 2004. július 15.



Egyetlen éjszaka elég ahhoz, hogy wisconsini kertváros pokollá változzon. Egy új, halálos fertőzés következtében az emberiség jelentős része zombivá változik, hogy aztán húsra éhes fenevadként adja tovább a kórt. Az ápolónő Ana Clarknak (Sarah Polley) sikerül elmenekülnie, majd néhány túlélőhöz csatlakozva a közeli bevásárlóközpontban húzza meg magát. Az életért folyó kilátástalan harc azonban ezen a tökéletesen elszigetelt területen is tovább folytatódik.
George A. Romero klasszikus zombi-trilógiájának első darabját (Az élőhalottak éjszakája) már közel másfél évtizeddel ezelőtt újraforgatták, így elérkezett az idő, hogy Hollywood a második, 1978-as felvonást is aktualizálja magának. Az új Holtak hajnala látványvilágát és a színészi alakításokat tekintve felülmúlja a nagy elődöt, azonban több ponton kudarcot vall. A rohangáló zombikat az eredeti film ismeretében képtelenség megszokni, ráadásul, míg Romero az áruházat, mint a fogyasztói társadalom kritikáját hasznosította, addig a 2004-es változat nem igyekszik többnek hatni egy kellően véres, „új generációs" trancsírmozinál.



★★★☆☆

Szüzet szüntess!

Eredeti cím: The Girl Next Door **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. július 22.

Az érettségi előtt álló Matt (Emile Hirsch) komoly politikai karriert dédelgetve azon fáradozik, hogy ösztöndíjat szerezzen az egyetemhez. Álmai hamar szertefoszlanak, mikor feltűnik a szomszéd-



ban a gyönyörű Danielle (Elisha Cuthbert): a lányban megvan mindaz a vadság, amiről egy hozzá hasonló srác álmodhat – ám amikor kiderül, hogy a bombázó szőkeség korábban pornószínésznő volt, minden a feje tetejére áll.
A Tom Cruise első nagy sikerének (Kockázatos üzlet) nyomdokain haladó vígjáték merész humorával, nagyszerűen válogatott betétdalaival kezdetben messze felülmúlja a várakozásokat, ám az „amikor a kevesebb több"-elve sajnos ebben is érvényesül: Luke Greenfield rendezőnek a játékidő felétől nem sikerül tartania a kezdetben belőtt színvonalat. A történet újabb és újabb csavarjai felesleges konfliktusokat szülnek, a film pedig csak nem akar véget érni. A gyönyörű Elisha Cuthbert és néhány valóban jó poén azonban még így is megéri a mozijegy árát.

★★★☆☆

DVD

80 nap alatt a Föld körül

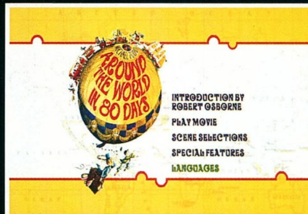
Eredeti cím: Around the World in Eighty Days
Forgalmazó: Warner Home Video
Lakossági DVD-megjelenés: 2004. július 13.

Verne Gyula regénye, a 80 nap alatt a Föld körül hamarosan a mozikban is visszaköszön Jackie Chan főszereplésével, ami remek apropóul szolgál arra, hogy elővegyük a klasszikus, 1956-os feldolgozást. Az 1800-as évek végén Phileas Fogg (David Nivel) egy őrült fogadásnak köszönhetően elhatározza, hogy inasával, Passepartout-val (Cantinflas) 80 nap alatt körbeutazza a Földet. A tét egyre magasabb lesz, és az út során a páros számtalan veszélynek van kitéve – kezdve egy hercegnőt (Shirley MacLane) feláldozni kívánó bennszülöttektől egészen a gaz indiánokig.
A grandiózus produkció még mai szemmel nézve is roppant szórakoztató és látványos kalandfilm, mely már szereposztása miatt is megéri, hogy rááldozzuk



azt a valamivel több, mint három órát: még a legapróbb mellékszerepekben is olyan szupersztárokat köszönthetünk, mint például Marlene Dietrich, Buster Keaton vagy éppen Frank Sinatra.

★★★★★



Hosszúsága miatt a film két lemezre került. A kép és a hang felújítása remekül sikerült, ráadásul az extrák mennyisége és minősége is elismerésre méltó.

★★★★★

Rádió

Eredeti cím: Radio **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD-megjelenés:** 2004. július 20.

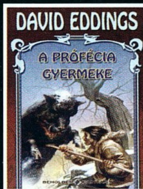
Harold Jones (Ed Harris) gimnáziumi tanár és amerikaifutball-edző felfigyel a pálya körül szaglászó, szellemi fogyatékos fiúra. Felkarolja a hobbija miatt Rádiónak (Cuba Gooding Jr.) elnevezett srácot, és eléri, hogy iskolába járhasson. Sokan úgy érzik, hogy Harold új protezsáltja miatt nem fordít kellő figyelmet arra, ami a legfontosabb lenne: hogy a csapat megnyerje az idei bajnokságot. Az Oscar-díjátadó körüli hajcihő miatt évről-évre előkerülnek a külön az arany szobrocskára „gyúrt" filmek, melyek általában témájukkal és érzelgős megvalósításukkal akarnak a Filmakadémia tagjainak kegyében járni – szerencsére nem minden esetben sikerrel. A Rádió is egy a sok közül: a megtörtént eseményeket feldolgozó, menthetetlenül szentimentális és teljességgel érdektelen produkciót csak a kiváló színészek teszik nézhetővé – akik még a borzalmasan sablonos dialógusokat is képesek élettel megtölteni.

★★☆☆☆

Audiokommentár, törölt jelenetek, filmográfiák, mozielőzetesek – ja, és tűéles kép, valamint ütős Dolby Digital 5.1-es hang jellemzi a korongot.

★★★★☆





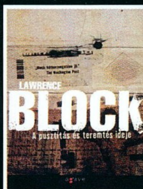
David Eddings: A prófécia gyermeke

Beholder Kiadó (2004)

Miután Sir Sparhawk kalandjai befejeződtek (Elenium trilógia), belevethetjük magunkat azokba a kalandokba, amelyeket a szerző egy újabb könyvciklusa (Belgariad ciklus) kínál számunkra. Már maga a sorozat keletkezése is kalandos, hiszen Eddings először trilógiaként ajánlotta fel a kiadónak, ám azok csak akkor voltak hajlandók vele szerződést kötni, ha a történetet hosszúsága miatt három helyett öt kötetbe vágják, ezért Eddings kénytelen volt átírni az egészet, három helyet öt csúcsponttal.

Az első kötet elolvasása után úgy érzem, az első csúcspont egészen jól sikerült. Remélem, a lendület kitart az ötödikig.





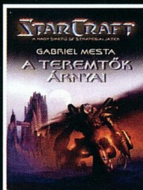
Lawrence Block: A pusztítás és teremtés ideje

Agave Könyvek (2004)

Lawrence Block három regénysorozatával szerzett megbecsülést magának. Az első kettő (Evan Tanner-sorozat, Bernie Rhodenbarr-sorozat) most nem annyira érdekes, mint a harmadik, a maga nemében egyedülálló Matt Scudder-sorozat, amelyért a szerző minden létező elismerést megkapott Amerikában.

Matt Scudder, az engedély nélkül dolgozó magándetektív általában a maga módján szolgáltat igazságot. Sőt, nyomozni is a maga egyedi, olykor kiábrándító módján nyomoz. Első ránézésre nem egyértelmű, hogy a város, vagy az élet tette olyan kiábrándulttá és megkeseredetté, amilyen, de ez az Igazság szempontjából talán mindegy is.





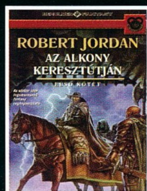
Gabriel Mesta: A teremtők árnyai

Szukits Könyvkiadó (2004)

Már a Jeff Grubb nevével fémjelzett Tűzkeresztség című regény is ékesen bizonyította, hogy a sokak által rajongásig szeretett sci-fi stratégiai játék, a StarCraft sem kerülhette el a sorsát. Most, amikor a második kötetet is kézbe vehettük, elsőre talán az a kérdés tolakodhatott kíváncsi elménkbe, vajon miért nem ugyanaz az ember írta.

Akkor talán nem lenne ennyire érezhető a színvonalbeli különbség. Hiába van benne titokzatos „kincs", fejlett űrtechnika, tuti fegyverek, taktika és stratégia, valahogy hiányzik belőle az élet. Az a plusz, amitől több lehetne, mint egy népszerű számítógépes játék egyszerű könyvadaptációja.





Robert Jordan: Az alkony keresztútján I-II.

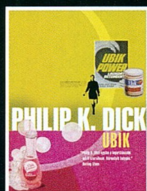
Beholder Kiadó (2004)

Így az Idő Kereke sorozat tizedik könyve kapcsán eszembe jutott az a beszélgetés, amelyet a szerzővel folytattam a tavalyi könyvfesztiválon. Ebben szó esett arról, hogy ő valójában a középkori mesemondók (storyteller) kései utódának tartja magát.

Ezek a figurák hajdanán faluról falura vándoroltak, és amikor megérkeztek egy településre, leültek valahol, maguk mellé tették a kalapjukat, és történeteket meséltek. Ha jó volt a történet, kaptak enni, inni, és volt hol aludniuk. Ha nem tetszett a mese, szedhették a sátorfájukat.

Ennek fényében szerintem Jordan meséje több-évi vacsorát is megér. Aki nem hiszi, járjon utána.





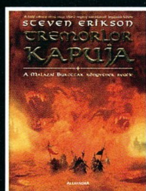
Philip K. Dick: Ubik

Agave Könyvek (2004)

Szerintem az Ubik olvasása közben még a legnagyobb sci-fi fanatikusok is el-elbizonytalanodnak, hiszen az egyre nagyobb káoszban olykor már nem tudni, mi a valós, és mi a képzelt, ki a halott és ki az élő, és egyáltalán, ki kivel van.

Aztán amikor a történet vége felé minden megnyugtatóan tisztázódni látszik, Dick csavar még egyet rajta, és az olvasó megint ott áll talpig bizonytalanságban. És éppen ettől olyan jó az egész. Hiszen így szabadon szárnyalhat a fantázia, indulhat a találgatás: vajon tényleg így gondolta?Dick regénye klasszikus science-fiction, amelyet csak kellő odafigyeléssel és körültekintéssel szabad olvasni.





Steven Erikson: Tremorlor kapuja

Alexandra Kiadó (2004)

Ha valaki segítséget kérne tőlem abban, hogy milyen színvonalas, összetett, vagy éppen újszerű fantasyt olvasson, egész biztosan felhívnám a figyelmét Steven Erikson műveire. Mint ahogy arra a nem elhanyagolható tényre is, hogy a „Malazai Bukottak könyvének regéje" című tetralógia kötetei nem éppen egyszerűen, felületesen olvasható alkotások.

Talán nem véletlen, hogy a tekintélyes terjedelmű kötet térképekkel és a szereplők felsorolásával kezdődik, a végén pedig szószedettel zárul. Ezek hiányában ugyanis az olvasók valószínűleg menthetetlenül eltévednének a hihetetlen fantáziával rendelkező Erikson által megálmodott világban.



Gyere, nézd meg velünk a Holtak hajnalát!

Az első filmes Zack Snyder horrorjában egy éjszaka elég ahhoz, hogy zombik serege lepje el az egész világot. Az emberiség egyetlen esélye, ha kisebb csoportokba verődve próbálják felvenni a harcot a húsra éhes ösztön-lényekkel. Ana a városból kimenekülve csatlakozik egy rendőrhöz, és további túlélőkkel kiegészülve a közeli bevásárlóközpontban találnak menedéket a veszedelem elől. De megpróbáltatásaik ezzel korántsem értek véget…

A film hazai forgalmazója, a UIP-Dunafilm 2004. július 13-án este 8 órakor a Gamer Magazin olvasóinak bemutató vetítést szervez a Hollywood Multiplex Óbuda filmszínházban. A jegyeket a 350-8276-os telefonszámon lehet igényelni július 12-én, 10 és 14 óra között. A jegyigényléseket "érkezési" sorrendben elégítjük ki. A szerencsés telefonálók a jegyeket másnap, július 13-án a szerkesztőségben vehetik át, 10 és 13 óra között, a Gamer Magazin júliusi számának felmutatása ellenében.

Felhívjuk a figyelmet arra, hogy mivel a horror bővelkedik a meglehetősen véres jelenetekben, megtekintését csak **18 éven felüli** olvasóinknak ajánljuk!



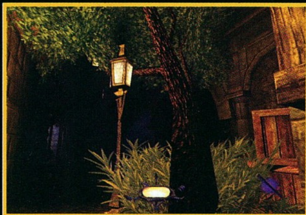
THIEF: DEADLY SHADOWS

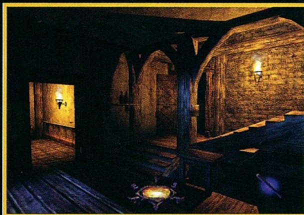
Checking Inn-Cashing Out. Egyszerű bemelegítő küldetés, mindenféle kockázat nélkül. Csak az utasításokat kell követni, a lábnyomokat követve könnyedén teljesíthetjük a küldetést. A fogadóban Lord Juliant, illetve annak bársonyból készült erszényét kell megtalálnunk. A kandalló előtt üldögélő nemest nem lesz nehéz kirabolni, ráadásul egy összeesküvést is kihallgatunk. Egy rokonát akarja kifosztani, tervéhez a rokon szakácsát is lepénzeli.

End of the Bloodline. A küldetés a Rutherford kastély bejáratánál indul, az őrök főként a bejáratra koncentrálnak. Többféle módszer is létezik a bejutáshoz (nyitott ablak, főbejárat), de maradjunk az eredeti tervnél. Oltsuk el a szemközti fáklyát vizes nyílvesszővel, majd másszunk fel a létrán a mellvédre, azután osonjunk be a várba a szakács által kinyitott oldalajtón. A hálószobában az egyik őr éppen pihenőt tart, de éber alvó, ezért nem árt, ha alaposan fejbe verjük. Lopakodjunk tovább, majd intézzük el a járőröket, és lopjunk el minden értékes holmit. A pincében erős vasrács védi a kincseskamrát, ezt csak Lord Ember hálószobájából tudjuk kinyitni. A karzaton található az Őrült Mortimert ábrázoló értékes festmény, ezt kell ellopnunk. Az egyik szobában lesz egy láda, amelyet eltolva felfedezhetünk egy rejtett átjárót, amelyen keresztül feljuthatunk a festményhez.
A belső kastélyba két átjáró is vezet (kavargó kék köd), bármelyiket választhatjuk. Keressük meg Lord Ember szobáját (a kulcs a Lord övén található), majd törjünk be hozzá. A szobájában megtaláljuk az értékes családi medált, jó pénzért elpasszolhatjuk a feketepiacon. A falon találunk egy használaton kívüli fáklyát: ez a titkos kapcsoló, mely a kincseskamrát védő vasrácsot nyitja. Ezen a szinten található Lady Elizabeth szobája is, érdemes körülnézni nála. A ládájában őrzi a fegyverszobából ellopott értékes sisakot, ne hagyjuk nála. Térjünk vissza az alagsorba, majd fosszuk ki a kamrát. Vegyük el az opált, majd távozzunk angolosan a főbejáraton. Csak akkor hagyjuk el a kastélyt, ha már alaposan kipucoltuk a kúriát, ide többet nem térhetünk vissza.

Első nap

A kastély után a szobánkban találjuk magunkat, ahol kipihenhetjük éjszakai kalandjainkat. Most azonban nincs idő a lustálkodásra, meg kell keresnünk az orgazdánkat, hogy minél előbb túladjunk a kastélyból zsákmányolt opálon. A háziúr kirablására azonban mindig időt kell szakítani, törjünk be a szobájába. Ez a felelőtlen alak még a naplóját is előhagyta. Kiderül, hogy valami sötét gazember zsarolja, minden este 50 aranyat kell a Black Alley bejáratánál lévő csatornanyílásba rejtenie. Nem árt észben tartani. Heartless Perry, az orgazdánk is errefelé él, látogassuk meg. A negyedben élő lakók nem sok vizet zavar-







szen szép összeget ad érte. Kapunk tőle egy levelet is, melyben az egyik Őrző hív titkos találkára minket a Terces Courtyardba. Egyelőre azonban ne rohanjunk, a Stonemarket Properben még akad néhány jól jövedelmező munka. Először is törjünk be Cothron fegyverkereskedésébe, ahol egy értékes aranytőrt zsákmányolhatunk. Erre a régiségre másnak is fáj a foga, egy kezdő tolvaj úgy akar imponálni a megbízójának, hogy Garrettnek adja ki magát. Intézzük el az amatőrt, majd rakjuk a tőrt a templom mellett lévő dobozba (jöjjünk vissza kicsit később, a jutalom nem marad





nak, viszont a sas címerrel díszített őröket jobb, ha messze elkerüljük, a körözvényekről túlságosan jól ismerik a fizimiskánkat. A sikátort nem lesz nehéz megtalálni, egyrészt a térképen is jelölve van, másrészt a falak telis-tele vannak vörös tenyérlenyomatokkal. A bejárat közelében megtaláljuk a csatornarácsot, alatta a pénzzel. A naplóból kiderül, hogy a háziúrnak minden este újabb erszényt kell elrejtenie; nagyon úgy néz ki, hogy visszajáró vendégek leszünk itt. Harry, az orgazda alaposan keresztbe tett nekünk, elég volt néhány pofon, és máris elárulta a nevünket Lady Elizabethnek és a pribékjeinek. Nem elég, hogy az őrség a nyakunkon liheg, még bérgyilkosokat is kerülgethetünk. Az opál ismét a nyakunkon marad, most mehetünk újabb orgazdát keresni. Az új cím a Stonemarket Proper városrészben van, itt él Bertha, aki szívesen átveszi az ékkövet. Az átjáró északon, a házunk mellett található, mindössze az a gond, hogy Elizabeth zsiványai már elzárták az odavezető utat. Hallgassuk ki a beszélgetésüket, majd kövessük a nőt a házba. Itt üssük le, majd emeljük el a két rosszfiú bérét az asztalról. Szabaduljunk meg tőlük: egy jól irányzott nyílvessző a torokba, és nem lesz velük több gond. Új helyszínre érkeztünk, a Stonemarket Plazába. Keressük meg az átjárót a Stonemarket Properbe (a térkép sokat segíthet), majd nézzünk be Berthához. A nő örömmel átveszi az opált, egé-



el). A börtönben furcsa teremtményt őriznek; amennyiben kiszabadítjuk, újabb térképpel leszünk gazdagabbak, ez később még nagyon jól jöhet. A templom előtt álló kalandorok arról suttognak, hogy betörnek a Hammeriták szentélyébe, és kirabolják azt. Eléggé felkészültnek látszanak, az egyik övén még a templom térképe is himbálódzik. Nem sokáig. Végül látogassuk meg az ékszerészt, aki megpróbálta meglopni a megbízóit. A lopott ékköveket a Terces Courtyardban rejtette el, a vízköpő szobor mögött. Itt lesz a titokzatos találkozó is, ne késlekedjünk. Artemus Őrző kényes feladattal bíz meg minket, két kegytárgyat kell ellopnunk. Az elsőt a Hammeriták templomából (Chalice), a másodikat a Paganok

Pavelock Prison

Abban az esetben, ha az őrök felfedeznek, és legyőznek, az első esetben nem halunk meg, a hírhedt Pavelock börtönben térünk magunkhoz. Az őrök szép sorban odajönnek, hogy megnézzék a híres mestertolvajt, immár rács mögött. Az egyik övén ott lóg a cella ajtajának kulcsa, ezt óvatosan emeljük le. A felszerelésünk visszaszerzése után ott folytathatjuk a küldetést, ahol abbahagytuk. Vigyázat, másodszor már nem lesz ilyen szerencsénk, az őrök végeznek velünk.

földalatti rejtekhelyéről. A templom a Stonemarket Proper negyedben található, a főbejárat erre az egy küldetésre megnyílik (Őrző Jel lesz rajta). Innentől kezdve az Őrzőknek dolgozunk, tehát egyetlen Őrzőt sem ölhetünk meg vagy üthetünk le, ráadásul még ki sem rabolhatjuk őket.

St. Edgar's Chalice. Mehetünk a főbejáraton is, de gyorsabb, ha a ládát a falhoz toljuk, majd onnan a nyitott ablakon keresztül bemászunk a templomba. A térképnek most nagy hasznát vesszük, segít eligazodni a folyosókon. Ne keltsünk feltűnést, és lehetőleg ne öljünk meg senkit, a technokraták később a szövetségeseink lehetnek. Az első különleges tárgyat a barakkban találjuk egy ládában, St. Effigy szobra jelentős értéket képvisel. A hőn áhított kehely a gyárban lett biztonságba helyezve, innen kell megfújnunk. Greidus főpap szobájában találjuk meg a második értékes kegytárgyat, egy gyémántokkal kirakott korbácsot (vajon milyen szertartáshoz kell ez neki?). Az asztalán hever a keresztje is, ezt se hagyjuk itt. A főpap csak akkor hagyja el a szobáját, ha a templomtoronyban megkongatjuk a harangot, ekkor a kápolnába siet. A kápolna feletti karzaton találjuk meg a harmadik nevesített kegytárgyat, egy igen értékes kódexet. Azt már tudjuk, hogy a kehely a gyárban lett biztonságba helyezve, induljunk el érte az átjárón keresztül. Először is raboljuk ki a raktárt. Itt találunk egy érdekes, minta nélküli fogaskereket. A megfelelő mintát az egyik géppel tudunk belevájni. A főpap keresztjét és az új fogaskereket tegyük be abba a gépbe,



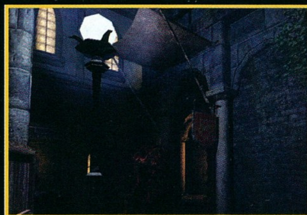
mely a ketrec mozgását irányítja. Szedjük fel a kelyhet, majd a bejáraton keresztül hagyjuk el a templomot.

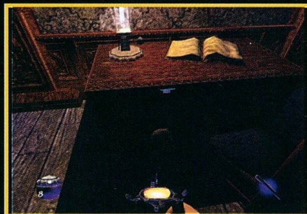
Második nap

Jacknall's Pawn. A második kegytárgyat a sátánisták őrzik, mélyen a föld alatt. A rejtekhelyükre csak a South Quarterben lévő kúton át juthatunk el. A mélyben nem mi vagyunk az egyetlenek, akiknek kincsre fáj a foguk. Két eszement bányász éppen a pagan területet nézte ki magának, itt akarják megcsinálni a szerencséjüket. Ne törődjünk velük, a sátánisták úgyis elkapják őket. Mindenekelőtt egy térképre lesz szükségünk, ezt az egyik pagan őrzi a ládájában a csatorna közepén. A csatornában gázoló szörnyeteg a paganok háziállata, ha nem muszáj, ne háborgassuk. A térkép birtokában másszunk fel a létrán a belső szentélybe. A kiégett házban kerüljük ki az őrszemeket, majd törjünk be a közelben lévő kincseskamrába. Itt találjuk az első nevesített kegytárgyat, a Bronze Beetle-t. A második fontos kegytárgy egy szobor, ez az elhagyatott gyárban lett elrejtve. Lopakodjunk tovább, majd keressük meg a sámánt a romos szobában. Itt az asztalon találunk egy könyvet, melyben egy rituáléról olvashatunk, mely segít hozzáférni a Jacknall Pawn ereklyéhez. Az emeleten lesz a harmadik nevesített tárgy, egy értékes fésű. A tudással felvértezve menjünk le nagy fa gyökeréhez, melynek közepén ott van a keresett mancs. Az őrzésére kirendelt szörnyet intézzük el néhány nyílvesszővel, majd hajtsuk végre a rituálét. Először jöjjön a vizes nyílvessző, majd a mohás, végül meg dobjunk a gyökérhez egy pagan holttestet. A mancs immár a miénk, már csak el kell menekülnünk.

Harmadik nap

A két kegytárgy birtokában menjünk vissza a Terces Courtyardhoz, ahol Artemus Őrző már vár ránk. Kövessük őt a Könyvtárba, majd hallgassuk meg a próféciát. Az események sajnos kicsúsztak az irányításunk alól: nem elég, hogy nem kaptuk meg a kívánt információnkat, még az is kiderült, hogy mi loptuk el a technokraták és a sátánisták relikviáit. Mindkét frakció a halálunkat akarja, de bizonyos szolgálatok fejében hajlandók megbocsátani. Az Őrzők nem sok jóval kecsegtetnek, nekünk kell megoldást találni. Első lépésben át kell olvasnunk a könyveket, minél több információt össze kell gyűjtenünk a Dark Age-ről. Elméletileg tilos lopnunk az Őrzőktől, de ha nem veszik észre, nem lesz belőle baj. Az igazán nagy zsákmányt a Tiltott Könyvtárból szedhetjük össze, ezt az ajtót azonban szigorúan őrzik. Egy mester tolvajt persze ez nem tarthat vissza; amennyiben bejutunk, óriási zsákmányra tehetünk szert (ráadásként meg térképet szerezhetünk az egész könyvtárról). A meg-







Sátánisták vagy technokraták

A történet egy pontján mindkét frakció a fejünket akarja, csak bizonyos szolgálatok fejében hajlandók szemet hunyni a lopások felett. A Hammeriták a fémet megtámadó aranyszínű pókokat szeretnék kiirtani, ezeket kell levadásznunk. A cél érdekében megáldották a mezei nyílvesszőket, egyetlen lövés elegendő, hogy végezzünk a bogarakkal. Néhány bogár után a státuszunk semleges, majd baráti lesz. A másik módja a viszony javításának az élőhalottak megölése lesz. Semlegesként nem támadnak meg, csak akkor, ha a területükre tévedünk. Amennyiben elértük a baráti státuszt, úgy bátran beléphetünk a területükre, használhatjuk a gyógyító kutakat és vételezhetünk a felszerelésükből. A Paganoknál hasonló a helyzet, azzal a különbséggel, hogy itt a városban található sötét színű sarokköveket kell mohanyílvesszővel meglőni. Pókokból és sarokkövekből egyaránt 15 található a játékban.

A másik módszer a szimpátiájuk elnyerésére a területükön lévő kapu alakú szimbólum támadása elementáris nyílvesszőkkel (tűz, víz, moha, gáz). Ezen kívül mindkét frakciónak teljesíthetünk különféle küldetéseket. A legtöbbször választanunk kell, melyik szervezetnek kedvezünk. A két oldalnak nem kell tudnia egymásról, bátran lehetünk kettős ügynökök.



szerzett információ szerint két újabb tárgyat kell megszereznünk. Az egyik a kikötőben horgonyzó kísértethajón lesz, a másik meg a kikötői csatornák mélyén. A kikötő meglehetősen sötét hely, a paganok itt ütötték fel az egyik főhadiszállásukat. A bejáratnál olvashatjuk el azt a levelet, melyben a főpapnő megszabja, milyen feltételek mellett hajlandó elfelejteni a mancs ellopását. Egyelőre vigyázzunk velük, még nagyon ellenségesek. Az itt lévő boltban újabb fontos felszerelést, egy pár falmászó kesztyűt vásárolhatunk.
A dokkoknál az őrök egy facsemetét vigyáznak, ezt kell elültetnünk a pagan főhadiszálláson (vagy elégetni a fogadó kemencéjében, ha a technokratáknak akarunk imponálni). A kikötőben horgonyoz az Abysmal Gale, a kísértethajó. A parti őrség karantént rendelt el, mert a fedélzeten csak úgy nyüzsögnek a zombik. Ez persze egy mestertolvajt nem tántorít el a céljától. Az élőhalottak ellen a tőr és a bunkósbot nem sokat ér, a teljes megsemmisítésükhöz tüzes nyílvesszőket, szenteltvizet, vagy fénybombákat kell bevetnünk. Maradjunk a fénybombánál, az a legolcsóbb, ráadásul sokat tarthatunk magunknál egyszerre. Átlagosan két bomba kell egy zombi kifektetéséhez. A hajófenék üresen tátong, csak egy feljegyzést találunk, mely szerint a keresett tárgy a hajó kapitányának házában lett elrejtve. Az odajutáshoz csónakra lesz szükségünk, amelyet a kikötő másik oldalán találunk.

A kapitány özvegyének a háza. A dokkolás után egy barlangrendszerben találjuk magunkat, melynek kijáratát keménykötésű zsoldosok őrzik. Nem számítanak hívatlan látogatóra, ezért könnyűszerrel átjuthatunk rajtuk. A kúriában a kapitány elrejtett kincseskamráját kell megtalálnunk, de annak pontos helyét csak az özvegy ismeri. A házban három nevesített ereklyét találhatunk, ezek egyike sincs elrejtve, könnyedén megtalálhatók (Silver Mirror, Nereid Telescope, Lucky Coin). Sajnos az özvegy teljesen megháborodott, egész nap a toronyszobában ül, és néhai férjével beszélget. Anynyit azért sikerült kihúzni belőle, hogy a szobájában lévő gramofon esetleg fontos információkat tartalmazhat. Az özvegy megkér minket, hogy vigyünk neki egy kis bort a konyhából (bármilyen borosüveg megteszi, a lényeg az, hogy tegyük az asztalára). Keressük meg a nő szobáját, majd játsszuk le a hangfelvételt. Ebből megtudhatjuk, hogy a titkos kamra ajtaja csak akkor nyílik meg, ha a kapitány szobájában (Study) megtaláljuk a zárszerkezetet nyitó titkos kapcsolót. A szerkezet az asztallap alá lett beépítve. Az átjáró az északi galériában nyílik meg (látszólag zsákutca, egy félköríves szoba hatalmas festménnyel a végén), de csak nagyon rövid időre. Itt őrzi a kapitány a kincseit, köztük a színarany Compendiumot. A ládában találjuk az özvegy pénzét is, csak rajtunk múlik, hogy eltesszük vagy meghagyjuk neki. Távozzunk a barlangrendszeren keresztül.



Negyedik nap

The Sunken Citadel. Az elsüllyedt citadella bejárata a kikötői csatornarendszerből nyílik, és nagyon nehezen észrevehető: a negyed bejáratától jobbra lesz egy létrás lejárat a föld alá, itt kell lemennünk. A mélyben új fajt ismerhetünk meg, a gyíkembereket. A börtönből ilyen lényt szabadítottunk ki, térképünk tehát van a területhez. A szinten nyüzsögnek a paganok és a patkányemberek, igyekezzünk őket elkerülni. Végszükség esetén bátran szétcsaphatunk közöttük, nem befolyásolja a felszíni szövetségünket a paganokkal. A barlangrendszerben két fontos feladatunk lesz: először is meg kell keresnünk az Őrzők elveszett glyph kulcsát, valamint a gyíkemberek szent koronáját. A kulcsot az egyik szerencsétlenül járt





Őrző csontváza mellől szedhetjük fel, ez nyitja az özvegy házában talált Compendiumot. A koronát a gyíkok a trónteremben őrzik, a tónusra felállva szedhetjük le. A szinten három nevesített értéktárgy lett elrejtve: a paganok területén a falon lesz egy értékes gyémánt, a gyíkemberek őrizete alatt egy rubintokkal kirakott kürt és a trónterem mellett egy faliszőnyeg.
A kulcs és a korona megszerzése után vissza kell mennünk a Tiltott Könyvtárba (hivatalosan ez az a hely, ahová nem léphettünk eddig be). A látnok által adott prófécia szokás szerint homályos, a megállított idő mutatja meg a gonoszt. Az Őrzők nem tesznek semmit, nekünk azonban lépnünk kell. A következő célpontunk az Óratorony, ott kell megállítanunk az időt a jóslat beteljesedéséhez.

Ötödik nap

The Clocktower. A bejárat a Stonemarket Plaza negyedben található, de a küldetés elkezdéséhez szükségünk lesz a falmászó kesztyűre. Keressük meg az óratorony bejáratát (kék glyph jelzi a magasban), másszunk fel a falon, majd át a csöveken. Az első teremben a falon lesz egy értékes gyémánt fogaskerék, ne felejtsük ott. Az óratorony megállításához le kell jutnunk az alagsorba, ahol a szerkezet működéséért felelős mechanizmus található. Az egyik pap asztalán találjuk azt a feljegyzést, amelyik elmagyarázza mit is kell tennünk, hogy a szerkezet leálljon. Az asztal alatt jóféle itókát találhatunk értékes fémdobozban. Lopakodjunk le az alagsorba, és közben ne feledkezzünk meg arról, hogy a hammeriták voltaképpen a szövetségeseink, kerüljük a felesleges vérontást. A torony alján el kell zárnunk a gőzt a kerékkel, majd a szénadagolást a maximumra venni. Ezután lezárhatjuk a teljes szerkezetet. Az események sajnos nem úgy alakultak, ahogy azt szerettük volna. Az óra megállt, de a prófécia nem teljesült be. Helyette inkább az egész torony ledőlt. Pech. Eközben a könyvtárban is beindultak az események. Valaki megölte az idős fordítót, naná, hogy minket citáltak elő. Ismét bujkálhatunk, ezúttal az Őrzők bérgyilkosai eredtek a nyomunkba. Ezek a vadászok rendkívül veszélyesek, telepatikus úton kommunikálnak egymással, igen kifinomult érzékszervekkel rendelkeznek. Bárkit megtámadnak, aki az útjukba kerül, legyen az a városi őrség embere, hammerita vagy pagan. Nem árt ezt megjegyezni, jól jöhet még később.



Tolvajkurzus

Az első és legfontosabb dolog, amit egy leendő tolvajnak el kell sajátítania, a lopakodás. Kerüljük a világos helyeket, mindig maradjunk az árnyékban. Soha ne felejtsünk el leguggolni, így kisebb felületet mutatunk magunkból. Az sem mindegy, hogy milyen felületen járunk, a fém a leghangosabb, ha ezen kell átkelnünk, akkor csak lopakodva tegyük meg (vagy használjuk a moha nyílvesszőt). Futás közben nagyon nagy zajt csapunk, érdemes ezt megjegyezni. A gyertyákat kézzel, a fáklyákat és a nagyobb tüzeket víz- vagy gáznyílvesszőkkel olthatjuk ki. Az ellenfelek elnémításához a legjobb eszköz a bunkósbot. Használatához lopakodjunk szorosan az ellenfél mögé, majd csapjuk le (amikor a bot a magasba emelkedik, a találat biztos). Egyetlen ütés elegendő, de csak abban az esetben, ha nem vett észre minket. A vérszomjas tolvajok akár hátba is szúrhatják áldozataikat, de ez a módszer jóval hangosabb, ráadásul vérnyomok is maradnak a gyilkosság helyszínén (vizes nyílvesszőkkel eltüntethető). A testeket mindig vigyük el valami félreeső, árnyékos helyre, ahol nem fedezik fel azokat. A mezei íj csak akkor halálos, ha a mit sem sejtő áldozatot fejbe vagy mellkason találjuk. Nem kell pánikba esni akkor sem, ha felfedeznek. Fussunk el, majd amikor kiérünk a látómezejükből, rejtőzzünk el egy sötét sarokban. Kis idő múlva megunják a keresést. A zárnyitás nagyon egyszerűen elsajátítható, mindössze az órát kell ismerni hozzá. Az egyszerűbb zárak esetében (három vagy négy karika) óra egésznél és félnél, illetve negyedkor vagy háromnegyedkor nyitjuk a zárat. A játék vége felé a polgárok már bonyolultabb lakatokkal védik az értékeiket, ott bizony 45 fokos szögben is próbálkoznunk kell. A boltokban vásárolhatunk gyakorló zárakat (a rejtekhelyünkön kísérletezhetünk velük), de igazából nincs gyakorlati hasznuk, felesleges pénzkidobás. A zsákmányt három csoportra oszthatjuk: drágakövek, fémek és egyéb értéktárgyak. A kereskedők maximum kétféle típust vesznek meg tőlünk, az egész szajré elpasszolásához legalább két orgazdát meg kell látogatnunk.

Hatodik nap

Menekülés közben átjutottunk a régi városnegyedbe, itt kell felkutatnunk az orgazdánkat. Keressük meg a boltját (a vörös tenyérlenyomatok jelzik). Sajnos későn érkeztünk, az orgyilkosok előbb értek ide. Szedjük össze a hasznosnak ígérkező tárgyakat, majd olvassuk el az üzenetünket. Titokzatos jóakarónk arra kér, hogy menjünk vissza a déli negyedben lévő rejtekhelyünkre, ott újabb utasítások várnak ránk. Mielőtt odasietnénk, keressük meg a régi városnegyed tolvajboltját, ahol gáznyílvesszőket vásárolhatunk. Ezekből elég egyetlen találat, és a célpont összeesik. Ebben a negyedben található a hammeriták második erődje. A papok nagy gondban vannak, mivel a temetőben tanyázó élőhalottak állandóan feléelednek, hasztalanul próbálják meg őket végleg elintézni. Az élőhalottak feltámadásáért egy sátánista sámán a felelős, varázsbotjával minden nap feléleszti őket a temetőben. A sámán a régi városnegyed egyik elhagyatott sikátorában, egy lépcső alatt fekvő lyukban húzza meg magát. Amennyiben ellopjuk a varázsbotját, képtelen lesz biztosítani az élőhalott-utánpótlást. Persze dönthetünk úgy is, hogy a paganokat támogatjuk, ebben az esetben a temetőben lévő fekete sarokkövet kell moha nyílvesszővel meglőni.

Lopakodjunk vissza a búvóhelyünkre (South Quarter), majd intézzük el a szobánkban leselkedő bérgyilkost. Az asztalon hagyott üzenetben az áll, hogy vissza kell mennünk a régi városnegyedben található temetőbe, ott lesz a találkozó. Ezt nevezik pofátlanságnak, át kellett vágnunk a fél városon, hogy aztán visszamenjünk a kiindulási pontra. A Black Alleyban időlegesen megnyílik egy Őrző átjáró, amely egyből a temetőbe visz. Őrzők kis csoportja vár ránk, szerintük nem mi voltunk a gyilkosok. Milyen kedvesek. Egyetlen módon bizonyíthatjuk csak az ártatlanságunkat, vissza kell mennünk a könyvtárba, hogy terhelő bizonyítékokat keressünk Orland ellen. Az Őrzők területére a városból lehetetlen bejutni, vissza kell mennünk a könyvtárba (Stonemarket Plaza). A glyph-ek sajnos nem működnek, de megfeledkeztek a falmászó kesztyűről. A könyvtár ajtaja ugyan zárva van, de a felette lévő ablakon bejuthatunk. Most már nem érvényes az Őrzőkre vonatkozó tilalom, bátran fejbe csaphatjuk az őrszemeket. Keressük meg a második emeleten Orland szobáját (eddig őr állt az ajtaja előtt, most azonban szabad a pálya). A titkos csapóajtón keresztül átjuthatunk az Őrzők területére. Itt az a legfontosabb feladatunk, hogy bejussunk Orland lakosztályába, és ott bizonyítékot találjunk ellene. Első feladatunk az lesz, hogy megkeressük Artemus Őrző szobáját (Dormitory). Ő az egyik barátunk, aki nem hiszi el a rólunk szóló rémhíreket. A naplójából kiderül, hogy magánnyomozásba kezdett, ezért tűnt el nyomtalanul. A ládájában megtaláljuk a titkos ajtókat nyitó gyűrűt (Keeper's Ring). Két ilyen rejtett ajtót is találhatunk a szinten, mindkettő Orland szobájába vezet. A falon megtaláljuk azt a pecsétet, amelyik megakadályozza, hogy kinyissuk a rúnákkal lezárt ajtókat. Kapjunk elő egy tüzes nyílvesszőt, majd semmisítsük meg. Itt az ideje, hogy körülnézzünk a gyilkosság helyszínén is. Az áldozat szobája a könyvtár alsó szintjén található, ide csak a rúnával lezárt átjárón keresztül juthatunk be. A kővé változott tetem melletti szobában rejtélyes üzenetre bukkanunk: valaki tudta, hogy ide jövünk, és találkozóra hív a Szobrok Termébe. Szokásos óvatosságunknak köszönhetjük ismét az életünket, egy vén boszorkány a szobrok feléelesztésével próbált meg csapdába csalni. A kőszobrok ellen használjunk rob-

Tippek-trükkök tolvajoknak

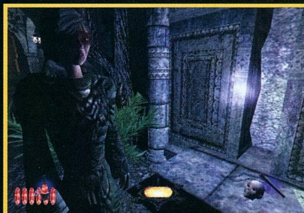
- A mohára kilőtt vizes nyílvessző hatására a mohaszőnyeg megnő.
- Az olajos flaska tartalma tüzes nyílvesszővel lángra lobbantható.
- Az olajos lépcsőn az ellenfelek megcsúsznak, és elesnek.
- Lőjünk az ellenfél arcába mohanyílvesszőt, egy darabig nem lesz beszámítható.
- A falmászó kesztyű csak a sziklafalon használható.
- Szenteltvizet nem lehet venni, Fort Ironwoodban vételezhetünk két üveggel minden nap.
- A gyógyító kutakat naponta csak egyszer használhatjuk, akkor viszont teljesen meggyógyítanak.
- Amikor leguggolunk, a kőszobrok nem tudnak megsebezni.
- Az íjjal felszerelt őrök kezéből kilophatjuk a nyílvesszőt.
- Bizonyos helyeken a kincsek és felszerelések naponta „újratermelődnek".
- Felejtsük el a tőkefelhalmozást, inkább költsük el a pénzt felszerelésekre.
- A gáznyílvesszők nemcsak az embereket altatják el, a fáklyákat is kioltják.

banó nyílvesszőket, de akár el is futhatunk előlük. A kijáratot a szomszédos könyvtárszobában találjuk meg, itt hagyhatjuk el a könyvtárat. Az Őrzők sajnos még mindig minket hajkurásznak, pedig a boszorkány volt a tettes. Ezt először be kell bizonyítanunk.

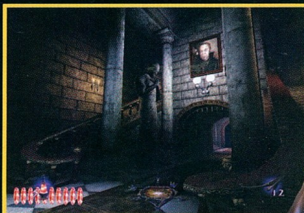
Hetedik nap

Egyetlen ember segíthet csak, Inspector Drept Auldale-ből. A hammerita inkvizítor irodája Auldaleben, közvetlenül a pagan főhadiszállás mellett található. Nehéz eltéveszteni a szobáját, a kivilágított ablakon hatalmas kalapács embléma éktelenkedik, ezen keresztül juthatunk be a paphoz. Drept gyerekkorában egyszer már találkozott a banyával, szemtanúja volt, ahogy elragadta legjobb barátját. A tragédia a Shalebridge Cradle árvaházban történt. Az épületben évekkel később hatalmas tűz pusztított, azóta teljesen elhagyatott. A mendemondák szerint kísértetek lakják, de nincs más választásunk, ha választ akarunk kapni a kérdéseinkre. Az árvaház térképét Fort Ironwood katakombarendszerében találjuk meg, az építész koporsójában.

Shalebridge Cradle. Az árvaház bejárata bedeszkázva, de egy képzett tolvajt ez nem tántorít el. A pincebejáraton keresztül másszunk le az alagsorba, majd a térkép segítségével keressük meg a padlásteret. A második csigalépcső tetején furcsa zajt hallunk, mintha valaki odafenn. Tiszta horror. Menjünk fel, majd vizsgáljuk meg a festményt. A képen látható kislány kiköpött mása a halott jósnő segédjének. A kislány szelleme segítséget kér, szeretne már megszabadulni a Cradle fogságából. Ehhez először meg kell keresnünk az alagsori laboratóriumban a vérével telt fiolát. A padláson találunk egy biztosítékot, ezt vigyük magunkkal. A pincében (Storm Cellars) cseréljük ki a biztosítékot a generátorban, épp itt volt már az ideje, hogy a világítás helyreálljon. A laborban az egyik polcról emeljük le a vért, majd vigyük fel a bejárathoz (Lobby). Dobjuk bele az egyik lefolyócsőbe, csak így lehetünk biztosak benne, hogy az üvegcse kikerül a Cradle területéről. Ez azonban még kevés a boldoguláshoz, a kislány hálóinge az egyik ápolt cellájában rejtőzik. Az elektromos rácsot a mellette lévő kapcsolóval nyithatjuk ki (többek között ezért kellett visszaállítani az áramszolgáltatást). Itt lesz az átjáró a következő szintre. Ez a rész hemzseg a zombiktól, legyünk nagyon óvatosak. Nem közönséges élőhalottak, a fémrács a kezük és a fejük körül erősen zavarja az áramszolgáltatást, ezért ha a lámpa villogni kezd, jobb, ha felkutatjuk, és kiiktatjuk a zavaró tényezőt. A kislány hálóingét az ötös számú cellában találjuk meg, a téglafal mögött. Szedjük le a köveket, majd tegyük el a hálóinget. Ez azonban még nem elegendő, el is kell égetnünk a hullaházban. Liftezzünk le, majd dobjuk a ruhadarabot a tűzbe. Az egyik zárt rekeszben aranyfogakat találunk egy kis zsákban. Gusztustalan, de értékes zsákmány. A következő lépéshez be kell épülnünk a Cradle kollektív tudatába. Fel kell vennünk az egyik páciens alakját, minek következtében visszakerülünk a múltba. Ehhez meg kell találnunk valamelyik ápolt kedvenc játékszerét, majd azt elvinni a megfelelő helyre.

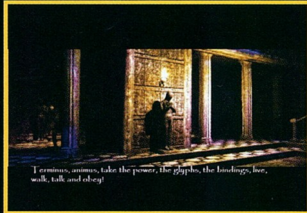


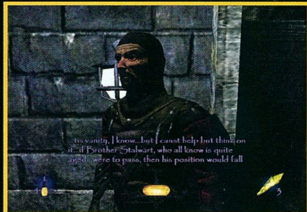














(Pl. A viaszmaszk (Vax mask) az egyik kórteremben a széken található. Vigyük az 1-es cellába, menjünk fel a lifttel, majd rakjuk a felakasztott babára. A teleszkópot az 5-ös cellában találjuk meg. Ezt az obszervatóriumba kell elvinni, és rátenni az állványra. A tompa evőeszközöket rakjuk az ebédlő közepén lévő tálcára. A bölcsőben lévő urnát a bejárat melletti kocsira kell tenni). A múltban nem használhatunk tárgyakat, csak a lopakodási képességünkben bízhatunk. Amennyiben az ápolók elfognak, azonnal visszakerülünk a jelenbe, de a játékszert elveszik, újat kell keresnünk. A múltban az épület még teljesen ép volt, olyan helyekre is eljuthatunk, amelyek a jelenben megközelíthetetlenek. Az egyik ilyen rész a Nurse Tower, itt kell megkeresnünk a szellemkislány naplóját. Az ágyak mellett meg is találjuk, de feltétlenül olvassuk el az emelvényen lévő könyvet, fontos információkat tudhatunk meg a boszorkányról. A naplót le kell vinnünk a hullaházba, majd elégetni a kazánban. A megpróbáltatásaink még mindig nem értek véget, újabb feladatot kapunk. El kell tüntetnünk a vérfoltot a padlásról, hogy a lány emléke teljesen kitörlődjön a Cradle tudatából. A vér eltávolításához különleges vegyszerre van szükség, ezt abban a kórteremben találhatjuk meg, ahol a viaszmaszk volt. Öntsük a vegyszert a padláson lévő vérfoltra, majd kövessük a lányt a kijárathoz. Ott azonban újabb kellemetlen meglepetés vár, túl sokáig voltunk az épületben, itt ragadtunk. A szellemlány azonban tudja a megoldást, segít kijátszani a Cradle-t. Menjünk le az alagsorba (oda, ahol megtaláltuk a vérrel teli üveget), majd zárjuk magunkra a ketrecajtót. Ismét visszakerültünk a múltba, ezúttal saját képünkben. Ez azt jelenti, hogy a felszerelési tárgyaink is velünk lesznek, így végre nem leszünk teljesen védtelenek. A robbanó nyílvesszők remekül használhatók a szellemápolók ellen, ne kíméljük őket. Az utolsó feladatunk az lesz, hogy feljussunk a dolgozók tornyába (Staff Tower). Ez közvetlenül az elektromos ajtó mellett található, egy lépcső vezet felfelé. Használjuk a liftet, majd a toronyszoba ablakából vessük le magunkat a mélybe. A Cradle-ből ugyan kijutottunk, de nem kerültünk közelebb a boszorkányhoz. Kövessük hát a szellemet, aki láthatóan Fort Ironwood felé igyekszik.

Kövessük őt az erőd alatt húzódó katakombákba (a zombikkal azért vigyázzunk), majd keressük meg a lány befalazott sírkamráját. Gamall éppen a beavatási szertartáson várja a felszentelését, amikor a bűbáj megszűnik. Felfedi valódi alakját, kiírtja a fél rendet, majd visszavonul a titkos főhadiszállására.

Nyolcadik nap

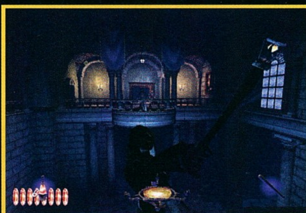
A könyvtárba visszatérve szörnyű látvány tárul a szemünk elé, vér és holttestek mindenhol. Még a hírhedt bérgyilkosok sem voltak képesek megállítani a boszorkányt. Ismét az Őrzőknek dolgozunk, de a tét most a saját életünk. A boszorkány ellopta mindkét kegytárgyat (Chalice, Pawn), ezeket most a rejtekhelyén őrzi. A búvóhelye valahol Auldale-ben található, de senki sem tudja pontosan, hol. Keressük fel a parkban a paganok főhadiszállását, majd vegyük fel a főpapnő koponyamedálját a padról. A medál hatástalanítja a csatorna zsilipkamráját lezáró növényzetet. A kerékkel engedjük le a vizet a kanálisból, majd a csapóajtón keresztül ereszkedjünk le a mederbe. Itt találjuk meg a lejáratot Gamall barlangjába. Ezen a rejtekhelyen őrzi a két ellopott ereklyét; a mi feladatunk lesz, hogy visszalopjuk őket. Ellenfeleink ezúttal is kőszobrok lesznek, készítsük elő a robbanó nyílvesszőket és az aknákat. A két kegytárgy ellopása után keressük meg Gamall szobáját, ahol az egyik könyv a polcon egy titkos átjárót nyit meg, mely elvezet a boszorkány magánkönyvtárába. Itt találkozunk Artemus Őrzővel, akitől megtudjuk, hogy az öt varázstárgy együttes ereje képes elpusztítani Gamallt, csak el kell vinni őket a megfelelő helyre a városban. Kettőt már megszereztünk, a másik három a város múzeumában lett kiállítva. A feladatunk egyszerű, össze kell szednünk mind az öt varázstárgyat, majd találkozni Artemussal a Stonemarket Plazában. Távozás előtt még érintsük meg a falon lévő rúnát. A va-



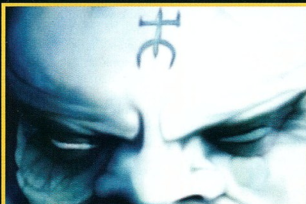


rázslat következtében a bunkósbotunk képes lesz megsemmisíteni a kőszörnyeket. Elég egyetlen ütés hátulról a mit sem sejtő szobor fejére, és máris darabokra hull. A múzeum éjjel persze zárva tart, másik bejáratot kell keresnünk. A főkapu mellett találunk egy csatornanyílást, ezen keresztül juthatunk be a belső udvarra.

Wieldstorm Museum. A múzeum hemzseg az őröktől, ráadásul a legértékesebb tárgyak köré elektromos kerítést is építettek. Ezen lehetetlen áthatolni, muszáj lesz kikapcsolnunk az áramot. A múzeumban három ereklyét kell megszereznünk. A keleti szárnyban (East Wing) őrzik a Szívet, a nyugatiban a gyíkemberektől ellopott Koronát. Ezeket nem lesz nehéz megszerezni, mindössze az emeleten lévő elektromos szobában kell lekapcsolni a főkapcsolót. A harmadik tárgy (Szem) megszerzéséhez át kell mennünk a múzeum másik részébe, majd ott megkeresni a Kurátor szobáját. Az erkélyen lesz egy kapcsoló, amelyet ha meghúzunk, a nagyterem padlója alól egy hatalmas szobor emelkedik fel, kezében a keresett tárggyal. A Szemet csak az emeletről tudjuk elérni, meg kell várni, míg a szobor olyan helyre forog, ahol elérhetjük. A három varázstárgy megszerzése után tűnjünk el a múzeumból az alagúton keresztül. A kijáratnál Artemus vár minket, ami azért furcsa, mert úgy beszéltük meg, hogy a Stonemarket Plazaban találkozunk. El akarja venni mind az öt ereklyét, ez még furcsább. Orland megérkezése vet véget a vitának, az Őrző leleplezi a boszorkányt, aki megölte Artemust, majd annak alakjában akart lépre csalni. Ismét menekülnünk kell, de most már legalább tudjuk, mit is kell tennünk.







Kilencedik nap

Nálunk van öt varázstárgy, tudjuk, hogy hová kell ezeket elvinni, a gond csak az, hogy a boszorkány mind az öt területet gondosan őrzi, ráadásul a város utcáin kőszobrok kutatnak utánunk. Készítsünk be tehát a robbanó nyílvesszőket, majd vágjunk neki az utolsó feladatnak. Az első hely az Auldale Plaza, ahol az emlékmű felett lévő kör alakú tartóba a Szívet kell behelyezni. Másodikként vigyük a Kelyhet a régi városnegyedben lévő temetőbe, az ottani emlékműben a helye. A harmadik a kikötőben található, egy oszlop jelzi azt a helyet, ahol a hajóval érkező felfedezők először partot értek. Ide a paganoktól zsákmányolt Pawnt kell elhoznunk. A Stonemarket Proper negyedben az óratorony emlékművénél a gyíkemberektől ellopott Koronát kell elhelyeznünk. Utolsónak maradt a Szem, ezt a déli negyed közepén lévő szökőkúthoz kell elvinnünk. A végső rúna megjelenése után a boszorkánynak annyi, mindörökre vége a hatalmának.

Mocsy

THIEF:

Deadly Shadows

Szeretnél egyet a három eredeti Thief: Deadly Shadows-ból? Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

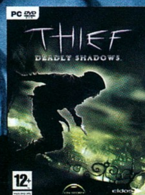
Mikor volt teljes játék a Thief első része a Gamerben?

Kit neveznek a Thief sorozat „szülőatyjának”?

Hogy hívják a sorozat főhősét?

A megoldásokat 2004. július 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210



Pusszantok mindenkit, hogy vagytok? Mi köszönjük szépen, jól, én meg különösen extra nagyon jól, annyi levelem van, amennyivel más usque egy-két életre el is lenne boldogan. Persze, tudtam én ezt előre, nem véletlenül rakattam filmet a magazin mellé, az állóvíz felkavarásának mindenképpen nagyon jó módszere volt, és a visszajelzések alapján úgy tűnik, hogy néhány elégedetlenkedő mellett a legtöbben örültök neki. Ez remek, én is örülök, hogy örültök, bizony. A világ szép, meg jó, meg ilyesmik, vannak benne ugyan irtózatos dolgok is, itt van példának okáért a Törd., aki nem átallott kopaszon megjelenni a szerkesztőségben, hát mit mondjak, sokkot is kapott mindenki, még jó, hogy nektek ezt nem kell látnotok. Eddig sem volt egy matyó hímzés a kis édes, de most aztán különösen súlyos. De azért szeretjük őt. Csak most én két hétig, ameddig valamennyire elfogadható mennyiségű haj nő a fejére, újból nem nagyon szeretném látni. <*Nem tudom, mi a bajod kicsim, nekem így sokkal jobban tetszik. Szerintem a levrov végére te is megszokod. :D Lily* > Na, de nem erről szól a mostani levrov, hanem sok minden másról, legalábbis próbálok keresni olyan leveleket is, amelyek nemcsak a film melléklettel kapcsolatosak.

Tetszik. KIRÁLY, KIRÁLY, KIRÁLY!!!!! Ez nagyon jó, szerintem, hogy film jár az újsághoz, és pedig azért, mert jó! Haverom azt mondta, hogy kicsit most lecsúsztatok, de attól, mert nincs teljes game, attól nincs lecsúszás szerintem. Én mondjuk, nem azért vettem az újságot, mert teljes játék volt hozzá, nem is játszottam velük, bevallom, egy csomót ki se bontottam. Nekem a tartalom színvonala számít, amiben ti vagytok a legjobbak!!! De ez a filmes dolog nagyon király, főleg keményfedelű, színes tokkal! Csak így tovább: Bolvári Balázs (Bolu)

Most akkor csinálok ide egy kis tetszik - nem tetszik mini válogatást. Azt nem nagyon tudom, mit kellene a levelekhez írnom, talán semmit se, a lényeg bennük van, de azért írok valamit, elvégre ezért fizetnek nekem baromi sokat. Mondjuk, ide most azt írom, hogy hát de nagyon örülök, hogy tetszett a filmes balhé, hurrá. Persze tényleg örülök, emellett meg köszi a biztatást és a dicséretet.

Nem tetszik. Cső! Most olvasom a Levrovot, és írod, hogy ti vagytok a legolcsóbban filmet kínáló magazin. Nos, csak azért írok, hogy ne verjétek annyira a melleteket emiatt, mert az röhej, ha egy szupergagyi rajzfilmmel meg egy no name gengszterfilmmel vagytok úgy oda. Az meg tényleg nevetséges, hogy egy oldalon át ecsetelitek, hogy most milyen jó is nekünk, olvasóknak ezzel a borzadállyal, mert ez mennyi díjat nyert, meg minden. Szal ezzel nem kéne annyira odalenni. Az újság egyébként nagyon jó, bár ezt már írtam korábban. Na pá! Chocho

Ad 1.: Nem azt mondtam, hogy mi vagyunk a legolcsóbb filmes magazin, hanem azt mondtam, hogy mi vagyunk az egyik legolcsóbb, és ez nagyon nem mindegy. Arról már nem is szólva, hogy ezt kicsit ironikus beszólásnak szántam, sajnos ez nem jött le mindenkinél elsőre, de ez csak az én tehetségtelenségem eredménye. Ad 2.: nagyon nem vagyunk úgy oda magunktól, de nézd a dolgot más oldalról. A magazin most is pont ugyanannyiba kerül, mint eddig, ha a rajta lévő film nem is tetszik, de legalább kapsz hozzá egy jó DVD tokot. Igaz, olyan is volt, aki azt mondta rá, hogy a tok milyen gyógy, de ezt már nem is értem, ha valami, akkor a tok mindenképpen k. jó.

Tetszik. Hello Braz! Nekem nagyon tetszik ez a filmmelléklet dolog, én inkább akciófilmeket néznék, mert már egy kissé kinőttem a rajzfilmekből. Nagyon jó ötlet, hogy filmet raktok az újság mellé. Tuti, hogy az lesz, hogy ezután az fogják írni, hogy xy filmet rakjátok fel az újság mellé. Biztos, hogy olyan filmet kérnek, amit úgysem tudtok megszerezni. Kösz, hogy elolvastál. Tisztelettel: Szabó Zolee

Ez a milyen film tetszik dolog pont ugyanolyan, mint a teljes játék: kinek ez tetszik, kinek az. Ameddig nem tudjuk megcsinálni, hogy mindenből 2 vagy 3 félét rakunk fel, addig mindig lesznek elégedetlenkedők. Bár, szerintem bármit is csinálhatunk, akkor is lesznek, az ember már csak ilyen.

Nem tetszik. Hi Braz! Most nagyon megharagudtam rátok, még hogy mesefilmet adjatok az újság mellé, és még ráadásul az ismeretlenebbik fajtából, de maga a tény, hogy játék helyett film. Azt még elviselném, hogy a teljes játék mellett egy jó kis filmet adnátok, de hogy nincs teljes játék, és adtok egy no name filmet, azt már nem. Amúgy nincs semmi bajom az ilyen filmekkel, de ennyi pénzért a konkurenciát is vehetném, mert ott mindkettő megvan (na jó, azok a filmek holt unalmasak). De hát akkor is inkább egy B kategóriás játékot, mint filmet. Amúgy semmi bajom nincsen veletek, mert az újság első osztályú, de ez a melléklet mizéria valahogy nem a legjobb felé halad (Remélem, tévedek). De azért drukkolok, hogy valami jó süljön ki az egészből. Üdv. Tom

A B kategóriás játékokkal sem voltatok megelégedve, most a filmmel se, nem sok változott, nekem is csak annyival más a munkám a levrovval, hogy a fullgém helyett filmet írok. Tökre elfogadom persze, hogy ha már játékmagazin, akkor legyen rajta játék, de most egy kicsit hadd adjunk filmeket, ingyért, mert ugye nem kerül nektek semmi pluszba, sőt, DVD tok is van, szóval kicsit most had filmezzünk, mert ez fun most, aztán meg majd meglátjuk, mi lesz. Az újság azért továbbra is marad Gamer, nem csak címben, hanem tartalomban is, erre garanciát tudok vállalni. A jó játékokra meg a jó filmekre sajnos nem. Ehhez csendben hozzáteszem, hogy az A kategóriás mozik is nagy százalékban súlyosan vacakok, csak sokkal drágábbak. Meg ugyanez vonatkozik a játékokra is. Na most megint nagyon megmondtam jól. Viszont a szeret, nem szeret játékot berekesztem kicsit, hadd szóljon másról is a levrov.

Warez, mint preview mód. Hello Brazil! Én a teljes játék témához szeretnék annyit hozzászólni, hogy amíg volt teljes játék, addig mindenki mondta, hogy nem jók, meg satöbbi. Akkor kérdezem én, miért baj most, hogy nincs teljes játék. Szerintem jobb, mert nem foglalják a helyet a DVD-n, és több hely marad a cuccoknak meg a rovatoknak:) Nekem nagyon úgy tűnik, hogy a Gamer olvasók nagy része nem régi játékot akar venni újságmelléklettel, hanem újságot DVD melléklettel.

Óóó, most látom csak, mégis sikerült még egy Tetszik Type levelet bevarázsolnom, nem baj, a pozitív image építése fontos feladat. Legalább egy olvasó magyarázza el nektek, miért jó az, hogy nincs teljes játék. OK, ne mondjatok semmit, megyek is már a francba. Csak még előtte annyit: valóban az lenne a célunk, hogy az újságot az újság adja el, és ne a hozzá csomagolt sallang, de sajnos manapság ez a játék nem erről szól. Nézzétek csak meg az újságost, a legtöbb magazin mellé csomagolnak zöld sálat, eldobható strandpapucsot, lábköröm kitámasztót, mini szájsprayt, meg a lópikula tudja, még micsodát. Na, ezeket időnként a népek elkapkodják, mint a cukrot, és az újság nem is kell, de szerencsés esetben, ha már megvette az aktuális izé miatt, talán emberünk beleolvas, ha máskor nem, a vécében mindig jól jön egy kis újság, mindjárt két funkciója is lehet, ugye. Pedzegettem is a múltkor a szerkesztőségben, hogy csomagoljunk minden újság mellé valami exkluzív Mátrix-utánzat napszemüveget, vagy akármit, ami kicsit is jól néz ki, és akkor azok is megveszik a lapot, akik amúgy azt sem tudják, mire való egy PC, nemhogy játszanának vele. Habár a tuti ötlet a Gamer logós intimbetét volt, de azt meg egyöntetűen leszavazták, nem értem, miért, abból olyan sok fogy. De megvan már az újabb ötletem is. Gamer logós mosópor!

Aztán hogy jó-e a warez program, vagy sem azt mindenki szerintem maga döntse el. Én ezt úgy oldom meg, ha valamit ki akarok próbálni, fogom, megszerzem a warez verziót, és kipróbálom, s ha érdemesnek találom, mert nagyon tetszik, akkor veszem meg eredetiben. Tisztelettel: >>Lonward<<

Ja, így is lehet, és ez még mindig a tisztességesebb módja a warezolásnak. Ha mindenki így csinálná, szerintem senkinek sem lenne oka pampogni. De, teszem hozzá csendben, a játékmagazinok mellékletein lévő demók pont ezt a célt hivatottak szolgálni. Csak gondoltam, szólok.

Még a jó fiú vagyok, és megveszem a játékot eredetiben című részhez hozzátenném, hogy minap sétálgattam a nemtommármelyik marktworldben, és egy csomó kimondottan jó játék nagyon méltányos áron volt kapható. Az igaz, hogy egyik sem a legújabb stuff volt már, de nem is 2-3 éves darabokról beszélünk! Hátha az okosabb kereskedők végre észreveszik, hogy jó áron mindent el lehet adni.

TÁBOR! Mondd meg Flatnak, hogy ne fikázza a belgát (Far Cry)... a cikkei meg jók szoktak lenni, csak néha nem (pl. Far Cry). Az újság király, meg a DVD is. A fullgémekért kár! Jövőre hol lesz a tábor? üdv: Stranger

Mittomén, hogy jövőre hol lesz tábor, hol van az még. Azt viszont tudom, hogy idén Püspökszilágyon fogunk július 15-21. között botrányokat okozni. Mivel még ez is jövő idő, úgy gondolom, koncentráljunk inkább erre. Itt ismét megragadom az alkalmat, hogy felhívjam becses figyelmét minden táborozni szándékozónak, aki még nem jelentkezett, hogy jóóóóóóóóreggelt, ideje cselekedni, mert aztán meg késő lesz, és nem láthatjátok élőben például a... a Tördöt kopaszon. Aúú, már megint láttam a fejét, és még mindig súlyos. <Nem, nem... Jó az! Nem is kopasz, már nőtt a haja kb. 1 millimétert, a tied meg 3... Lily>

Az MMORPG káros hatásairól. Hola Brazil! Azért gondolkodj, mielőtt leírsz valamit. Attól még, hogy valaki nem tudja, mit kell csinálni egy MMORPG-ben, simán olvashatja a lapot, én már 6 éve azt teszem. Miután Lily hasonlóan válaszolt a levelemre a hónap közepén, folytattam is a játékot. És akkor jött egy ember. Bekopogtatott az ajtón… és átnyújtott egy borítékot… amelyre az volt írva, hogy MATÁV. Bekövetkezett, aminek nem kellett volna… 20000. Dirr! Lehet, hogy csökkenteni kéne a telefonkiadásokat. Mikor apámnak mondtam, hogy van ez a netes játék, a Ryzom, és én azzal játszom… hát majdnem repült a saller. Le lehet vonni a tanulságot. Magyarok! Ha egy játékon azt látjátok, hogy lehet 56-

k-val is játszani, az nem azt jelenti, hogy muszáj is... Össz-vissz durván 7 órát foglalkoztam a játékkal (3 óra patch-töltés+4 óra játék), és sajna magyar internet tarifával mérve ez komoly pénz. Főleg holmi játékra. CSAK AKKOR JÁTSSZ MMORPG-vel, ha ADSL-ed van, és ez a többi internetes multiplayer játékra is igaz. Fasza a lap, mondjuk a gyerekfilmet kihagyhattátok volna. Üdv: Kós Viktor, alias Karidzs

Mit mondhatnék, teljes mértékben igazad van. Oda kellett volna írni nagy betűkkel az ajánláshoz, hogy mellékhatások tekintetében nézze meg pénztárcája tartalmát és a telefonszolgáltatója tarifáit. Sajnálatos, és eléggé el nem ítélhető tény, hogy ma Magyarországon a telefonos internet-elérés túlságosan drága. Ez nem lenne baj, ha mindenütt megrendelhetné az átalánydíjas ADSL vagy kábeles nethozzáférést, akinek szüksége van rá. Csakhogy a mai ADSL lefedettség a legtöbb területen sajnos 50%, amit viszont úgy kell, hogy vagy van, vagy nincs szerencsétől függően, és ettől akár sírva is lehetne fakadni. Legrosszabb a helyzet a kisebb városokban és falvakban, ahova a szolgáltatóknak egész egyszerűen nem éri meg kivinni a szélessávú netet, és tojnak is rá ezért magasról, akinek kell, annak ott a telefon jó drágán. Persze a városokban is gáz, a főváros sok területe is ingovány, ne is csodálkozzunk, hogy az ország internet-ellátottság területén egyre inkább elmaradottnak számít. Pedig ma már az internet nem luxus, sőt! Saját véleményem szerint közműnek kellene tekinteni, a jelenléte mind versenyképesség, mind kultúra, mind munka szempontjából fontos. Amíg azonban nincs igazi verseny a távközlési piacon ebben az országban, úgy gondolom, nem lehet gyors változásra számítani. Mindenki érdekében nagyon remélem, hogy a lehető legrövidebb időn belül olyan levelet ír nekem egy csomó gamer, hogy hülye gyerek nincs neked igazad, mint általában, hipp-hopp bekötötték az ADSL-t, a kábelt, a mikrohullámot, akármit mindenhova. Addig azonban jobb, ha a modemesek odafigyelnek a telefonszámlára.

Gyorsan hozzáteszem, hogy a szélessávú, átalánydíjas internetesek helyzete sem jobb, csak más miatt, igaz, ezért nagyon nem kell zokogni. Bár a fene se tudja. Az se sokkal jobb, amikor egy-egy ilyen kiadós MMORPG-re rágyorsul az ember, és napi 8-10 vagy extrém esetben még több órát játszik vele, és kis aranyos zombikává válik. Igaz, jó szórakozás, de törekedni kell arra, hogy ne bolonduljatok bele egy-egy játékba. Hehe, persze ez lehetetlen. Mindegy, legalább elmondhatom, hogy az aktuális levrovra való (ál)bölcsességen is túl vagyok, jippi. Nehogy azt gondoljátok, hogy ilyeneket olyan egyszerűen szül az ember.

<Én pedig, mint azóta már ICQ-n megbeszéltük, nem akartalak megbántani. Csak a "mit kell csinálni" kérdésre adhatok 1 szavas választ ("élni") vagy 100 oldalast is... Ha már szóba került, az MMORPG-k felfedezéséhez éppen úgy hozzátartozik a játékon belüli kutatás, célkeresés, mint az interneten való információgyűjtés. Így minden megtalálható, bár a saját tapasztalattal szerzett tudás a legértékesebb kincsek és sikerélmények egyike. Viszont mindezt drágán, modemen megértem, hogy nem engedhetted meg magadnak. Lily>

Ígyjárás. Szevasz Brazil! Jó az újság, meg minden, de ezt most hagyjuk. Nemrég megvettem az Imperium Galactica 2-őt (húsvét után) eredeti CD-n, és ami azt illeti, az egyik CD-je szétrepedt a meghajtóban (azzal a CD-vel volt már gond, nehezen olvasta a meghajtóm, és kattogott is). Kihez forduljak most, hogy kicseréljék a lemezt? A forgalmazóhoz biztos nem, mert nincs meg a blokk. Ha nem cserélik ki, akkor mit csináljak? Légyszi válaszolj, ha nem teszel be az újságba, akkor válaszod küldd el e-mailben. Előre is kösz!! Ti vagytok a legjobbak!! Csá!! Pálla Dávid

Ilyen esetekre mondják azt, hogy ígyjárás. Blokk vagy számla nélkül szinte kizárt, hogy bárkihez is fordulhatsz, illetve nem, rosszul mondom, bárkihez fordulhatsz, csak nem nagyon fog veled foglalkozni. Édes kis cuncóim! Legyen ez itt nektek intő példa arra, hogy ne dobáljátok el a számlát, vagy garanciapapírt, vagy akármit, ha vesztek valamit, mert a nélkül nagy valószínűséggel akkor sem fognak veletek foglalkozni, ha igényetek jogos.

A nyúlon túl? Tisztelt Brazil! Szomorúan olvastuk előző számotokban (2004/5), hogy kedves kollégámat (a nyulat) salátán fogyasztottátok el!!!! Úgyhogy ezúttal is közlöm önnel, hogy a MNYVE (Magyar Nyúlvédő Egyesület) feljelenti önt egy állampolgár jogainak elvétele miatt. Ha jót akartok, jelentsétek fel magatokat, vagy rakjatok valami ütőset a Gamer nevű szórakoztató magazinba!!!!! Tisztelettel: Kiwy, a nyúlvédők elnöke.

Ez itt kérem rémhírterjesztés. A nyúl, aki nagy nyilvánosságot kapott a Gamer nemtommelyik előző számában él és virul, Lily oroszlánként védi, tartok tőle, sosem lesz belőle jó kis nyúlpaprikás, vagy, még az is lehet, hogy egyedül akarja elfogyasztani, és nem akar adni nekünk belőle. Sebaj, addig is örülünk annak a kis kedves, ártatlan lénynek, sok öröm kapcsolódik hozzá. Tök jó, hogy a szerkesztőségben lefektetett kábelek nagy részét már szétszabdalta, nagyon kedves módon tudja a papírokat széttépni, nagy örömünkre szolgál, hogy megjelenése óta csak úgy lehet közlekedni, hogy folyamatosan nézel a lábad elé, nehogy véletlenül rálépj, és kimondottan nagy öröm nyúlbogyó-gyűjtést rendezni, ez utóbbit időre, versenyszerűen is szoktuk játszani, mókás. Szóval te csak ne aggódj a nyúlért. (Azért nyúlból készült ételrecepteket küldhettek...)

<Hazudik! A Dodzsem szobatisztа! Na jó, mostanában jelzésképpen elejt itt-ott néhány bogyeszt, de csak mert pasira vágyik, és ezt igyekszik szagjelekkel is a világ tudtára hozni, mert sehol egy nyuszifiú... Recept nem kell, esetleg fincsi túrós sütiké jöhet, cserébe küldök én is. :) Lily> (Nyúlbogyeszt? - a törd.) < Akár... ;) Lily>

Mindent az olvasóért. Szeva Braz! Azt szeretném mondani, hogy te tényleg teljesen elkomolyodtál. Már gumicukrot sem eszel, és már sört sem iszol. Tudod, hogy ezzel teljesen összedöntötted bennem a rólad alkotott képet? Eddig úgy gondoltam, hogy amikor a levelekre válaszolsz, ott van előtted egy üveg sör és egy egész doboznyi gumicukor. Ha nem szoksz vissza azonnal a gumicukorra és a sörre, akkor nagyon szomorú leszek. Kösz, hogy elolvastál. (Szabó Zolee)

Jó, hát gumicukor-zabálási teljesítményemet tekintve mostanában valóban nem vagyok benne a toptenben, mit tagadjam, kiszálltam ebből a bizniszből. Ez nem jelenti azt, hogy megtagadnám a jó kis nyammogni valót, csak mostanában valahogy nincs rajtam a görcsös vágy, hogy ilyennel tömjem tele a pofámat levrovírás közben, de ettől még szeretem, csak most éppen nem kívánom, ez nálam olyan hullámszerűen jön, szóval ne aggódj, jól vagyok.

A sör, az itt van, kellemesen behűtve jól, ti csak ne tojjatok be, minden rendben. A félreértések elkerülése végett muszáj immár sokadszorra elmondanom, hogy ugyan kicsit, de tényleg csak nagyon kicsit hülye vagyok, de a gumicukrot és a sört sosem fogyasztottam együtt, pfúúúúj vazze, hagyjatok már ezzel a szar, hánytató ötlettel végre békén. Külön-külön rulez. Mint ahogy egy kiadós nagy zabálás kellemes élmény, és mint ahogy a kajából később törvényszerűen kialakuló kolosszális méretű búvármedve megszülése is bizonyos fokú kielégülést ad, azért eme két cselekvést sem csinálja egyszerre az ember, legalábbis mifelénk nem szokás.

Azonban nehogy újból beszóljatok nekem, és hogy a levél címének is nyomatékot adjak, azaz mindent értetek, a drága kedves jó olvasókért, nyitok is gyorsan egy söröcskét. Látjátok, ennyire fontosak vagytok nekem.

Szoftverajánló kompó! Szeva Braz! Nincs valami ingyenes multiplayer/online játék, amelyik elmegy 166 MHz-en 32 MB ramon? Ha letölthető valahonnan, írd le a címét! Könczy

Óóóóó, hát olyan nagyon nem tudok sok cuccot ajánlani erre a manapság komoly erőműnek számító kis masinériára, de azért ne keseredj el. Itt van ugyanis minden idők egyik legjobb játéka, a Diablo I, amely az említett vason is remekül elmegy, igaz, nem ingyenes, de egy-kétezer pénzért manapság meg lehet venni, Battle.neten kimondottan jó partikat lehet vele tolni még manapság is.

Aztán meg azért se keseredj el, mert ugyan én ku... izé, kimondottan lusta vagyok neked ilyen stuffokat keresgélni, de itt vannak nekünk a remek és okos olvasóink, akikre mindig lehet számítani. Figyuzzatok csak:

Ezennel meghirdetem a P166/32 gépen online/multiplayer módban játszható játékok vadászatát! Ennek lényege pont az, ami a nevében van, azokkal a kiegészítő feltételekkel, hogy a Diablo és kortársai fizetős stuffok nem számítanak, csak az interneten fellelhető szabadon felhasználható, nem csak online, hanem multiban is nyomható programok! A legtöbb elfogadható ajánlatot beküldő valamilyen Gamer Relikviát (c)(r)(tm) kap ajándékba, mondjuk egy pólót, bögrét, vagy Törd. kopasz fejéről egy fényképet. Én meg nagy összegű fogadásokat szervezek a Gamer szerkesztőségén belül, hogy egynél több ajánlat érkezik-e erre a remekbe szabott kis pályázatra... Hehe.

Jókívánság a végére. Szasz Braz! Boldog zérusrendű ground rezolúciót és kellemes diszkrét Fourier transzformációt kívánok! cs (Pintér Csaba)

Hasonló jókat kívánok neked is. Ez annyira szép volt, hogy innen már talán nem is lehet tovább fokozni a hangulatot, úgyhogy most elrendelem a levrov végét.

Így a végén nem maradt már más, mint a szokásos jókívánságaim mindenkinek, transzformálódjatok jól, folytassátok továbbra is eltökélt harcotokat a gép előtti kóros elhízásért, valamint szezonális jókívánságként éljen a nyár, meg a bulik, továbbra is különös nagy csók a csajoknak (ez van ma ahelyett, hogy éljenek a csajok), jók legyetek, csók.

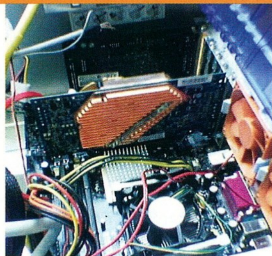
Brazil
brazil@ipma.hu

röff, alias ui.: Na jó, ebben a hónapban vettem magamnak a fáradságot, és kemény munkával összeraktam egy LExtrát újra, van benne sok okosság, klassz képek, ilyesmik.

röff2: Nem elfelejteni kispajtások, hogy rohamos léptekkel közeledünk a Gamer Tábor kezdéséhez, tehát aki még akar jönni, az nagy sebességgel adja le a jelentkezést, a későn érkezők közül csak a csajokat tudjuk beengedni... ;)



„A troll ellen a földön nem sok esélyünk van..." Idézet a 36. oldalról









SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Éjféli thriller

Közeledett az éjfél. A Gamer szerkesztője mit sem sejtve ült a sötétbe burkolózó szobában, csak a monitor fénye világította meg a billentyűzetet. Hirtelen léptek zaja törte meg a csöndet, a folyosó kőpadlóján először halkan, majd egyre erősebben lehetett hallani a kopogást. A Gamer szerkesztője nem foglalkozott vele, leadás környékén nem ritka az éjjeli bagoly. Hirtelen csend lett, gyanús csend. Az ajtóra pillantott, majd a szívéhez kapott: egy sötét kopasz alak meredt rá fenyegetően. A maffia bérgyilkosai rátaláltak, mégsem kellett volna anynyira lehúzni azokat a játékokat. Az alak nem mozdult, nem is mondott semmit. Az első pillanat óta lappangó déjá vu érzés egyre erősebb lett. Hol látta már ezt a görnyedt testtartást? Hol látott ilyen valószínűtlenül keskeny vállakat? Egyáltalán, egy maffia verőlegénynek nem kellene kigyúrt, kopasz állatnak lennie? A kigyúratlan kopasz állat hirtelen felkapcsolta a villanyt...

Te jó Isten, Laza, a tördelő leborotválta a haját...

Álom PC

Az Álom PC-t Soós Attila, komáromi előfizetőnk nyerte. Az eredeti terv az volt, hogy személyesen visszük le neki az összerakott konfigurációt, de sajnos néhány beígért alkatrész csak késve érkezett meg, így le kellett tennünk a tervünkről (kár, még nem voltam Komáromban). Attila óriási türelemmel várta a gépet, a végén meg is lett az eredménye, mert szenzációs konfiguráció lett összeállítva.

Intel Bonanza alaplap (i875PBZ)
3,2 GHz-es Prescott proci
Albatron FX5900 Turbo
2x256 MB Corsair Ram
Nec ND-1000A (Freecom)
Thermaltake ház
120 GB Maxtor Sata winchester
Toshiba 1712 DVD olvasó
SB Audigy 2 hangkártya
Logitech Internet Navigator Key.

„Február közepén Mocsy és Lily felhívtak, hogy megnyertem az előfizetői főnyereményt. Először nem hittem a fülemnek, így kicsit kétkedve fogadtam a hírt. Talán azért is, mert eddig nem nyertem még tényleg semmit. Azt mondták, a gép talán két héten bévül meglesz. Aztán teltek múltak a hetek, kettőre jött a három, majd szaladtak a hónapok. Minden megvolt, csak a felajánlott proci és az alaplap nem akart megérkezni a szerkesztőségbe. De végül is minden összeállt, és a gép már itt „pihen" a szobámban. A ház nagyon szép, és a gép nagyszerűen állja a sarat. Elsősorban autószimulátorok futnak rajta, mivel hobbiból versenyzek egy amatőr F1-GP4 szimulátor bajnokságban, amelynek egyik szervezője és játékvezetője vagyok. A fennmaradó szabadidőmben pedig néhány 3d-s alkalmazás „gyötri" a rendszert :) (3D Studio...). Nagyon örülök a nyereménynek és annak, hogy személyesen is megismerhettem a Gamer Team néhány tagját. Külön köszönet Mocsynak és Hunornak, akik állták az email-áradatot, amelyet néha rájuk „zúdítottam", és készségesen válaszoltak is mindre.
Kösz még egyszer srácok, és további jó munkát!"
Soós Attila

Néhány teszteredmény az új konfigon.

WinXP SP1, Detonator 56.72

	3DMark 2001SE B330	3DMark03 Pro
0xAA, 0xAF	14799	5871
4xAA, 8xAF	10946	3325

Sandra 2004.2.9.104 WinXP SP1	
RAM Bandw. Int Buffered	
iSSE2 (dual chan.):	4481 MB/s
RAM Bandw. Float Buffered	
iSSE2 (dual chan.):	4462 MB/s
Dhrystone ALU:	8458 MIPS
Whetstone FPU:	3683 MFLOPS
Whetstone iSSE2:	6728 MFLOPS
Integer iSSE2:	22616 it/s
Float iSSE2:	30006 it/s

A hónap dumája

„Michael Jackson 10 év múlva összeáll egy koncertre." Polcz Péter

MINDENT EGY HELYEN

ÚJ

masteringtől a sokszorosításig...

ÚJ ÚJ

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

City of Heroes

Paragon City nem szűkölködik szuperhősökben. Az NC Soft gondozásában megjelenő játéknak pont ez a pláne, minden játékos rendelkezik valamiféle különleges képességgel, mely segítségével legyőzheti az aktuális rosszfiúkat. Ez az új MMORPG-őrület a megjelenése óta lázban tartja a tengerentúli játékosokat, rendre megelőzi a Sims szappanoperát az eladási listákon. Ráadásul közeleg a kiegészítő része is, amelyben már gonosz karaktert is indíthatunk. Nem semmi.



Ground Control II

A Massive Entertainment nagyon nehezen készült el a Ground Control második részével, de ha minden igaz, akkor június 22-től már boldogan nyüstölhetjük ezt a remeknek ígérkező taktikai stratégiai játékot. A folytatásban két, egymástól teljesen eltérő technológiával rendelkező csoporttal harcolhatunk a bolygó feletti uralomért. Új grafikus motorja már évek óta riogatja a konkurenciát, most majd elválik, mennyire veszélyes a többiekre nézve.



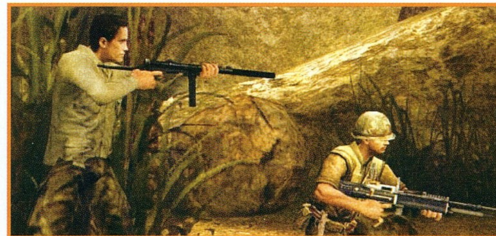
D-Day

Az Afrika Korps vs. Desert Rats kiegészítője is útban van. Az eredetileg eltervezett június 6-t sajnos lekéste, de a fejlesztők szerint július közepén már egész biztosan játszhatunk vele. A kiegészítő a szövetséges hadjáratra koncentrál, főként a normandiai partraszállás utáni eseményekre. Sajnos német hadjáratról nem szól a fáma, pedig nem lenne utolsó feladat megállítani a szövetséges előrenyomulást, majd ellentámadásba lendülni. Talán majd a következő kiegészítőben...



Shellshock: NAM '67

1967-et írunk, javában dúl a hidegháború egyik legvéresebb konfliktusa Észak- és Dél-Vietnam között. Az amerikaiak nyíltan támogatják a dél-vietnami rendszert, katonák ezreit küldik Indokína trópusi erdeibe. Az ellenfél azonban ravasz, kíméletlen, jól felszerelt, és a hazáját védi. A hősiességről és a hazafiasságról szőtt álom hamar szertefoszlik, csak a túlélés marad. A Shellshock a csak felnőtteknek besorolást kapta, ami azért sokat elárul a játék által képviselt irányvonalról. Vér, erőszak, durva beszéd...



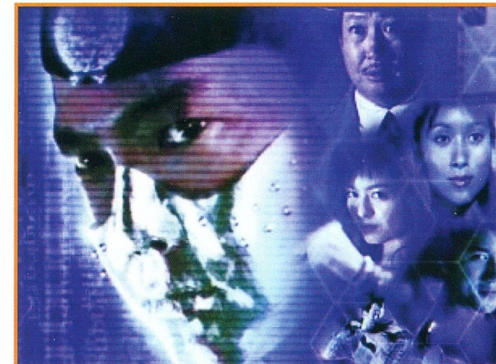
A következő DVD film a Gamer magazinban

Az Erő gyermekei (The Avenging Fist)

Hongkongi sci-fi akciófilm

Hang: magyar 5.1-es Dolby Digital • **Szereplők**: Lee-Horn Wang, Stephen Fung, Gigi Leung, Kristy Yang • **Rendező**: Corey Yuen, Wai Keung Lau

A nem túl távoli jövőben a fiatalok antigravitációs gördeszkákon száguldoznak a felhőkarcolók és a hatalmas neonreklámok között, és illegális, virtuális arénákban mérik össze erejüket és ügyességüket. A különleges képességek birtokában lévő Nova nem is sejti, hogy halott apja legendás kung-fu stílusa mekkora veszélyt jelent rá és családjára. Hamarosan egy hatalomra éhes szakadár csoport hálójában találja magát, és megindul a küzdelem élethalálra. A film alapötletét a PlayStation játékgépeken nagy sikert aratott Tekken sorozat adta, ha jobban megfigyeljük, akkor felfedezhetjük a hasonlóságot a film főhősei és a játék karakterei között.
A Szállító (The Transporter) rendezőjének filmje!



A következő Gamer Magazin 2004. július 30-án jelenik meg.